#205 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • IPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE

BLACK OPS MULTIPLAYER
BLACK TOPS OF BLACK FLOPS?

EPIC MICKEY
KUNST OF KITSCH?

GRAN TURISMO 5
GAME OF PURE PORNO?

EINDEJAARSSPECIAL
DE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN 2010



WWW.PU.NL

JAN.2011

€ 3,95

DRIE DROLLEN EN EEN 100!

PLUS: KILLZONE 3 MULTIPLAYER SCHOPT NU AL KONT • L.A. NOIRE WORDT GEEN DOORSNEE ROCKSTAR GAME • BRUTE COMEBACK VAN MORTAL KOMBAT • GAMEN MET KINECT • WARME GEVOELENS VOOR GOLDEN SUN • KIRBY'S EPIC YARN WORDT EEN MEESTERWERK • HARRY POTTER KAN NIET MEER BETOVEREN • MAJIN IS NET GEEN TOP • BLOOD DRIVE IS EEN STUK KOTS • BATTLEFIELD BC 2 VIETNAM VOELT VERTROUWD • SCHOKKEND NIEUWS VAN EA SHOWCASE 2011 • DIRT 3 WORDT MODDERVET • TIME CRISIS: RAZING STORM • HOMEFRONT • MARIO SPORTS MIX • EN NOG VEEL MEER...

8 718226 100313 01101

HUB UITGEVERS

황제에게 영광을!

친애하는 동포 및 전사 여러분. 드디어 우리가 세상을 정복할 때가 왔습니다! 서구 자본의 더러운 영향이 세상에서 사라질 때 순수한 한국 정부가 세상을 지배하게 될 것입니다. 우리를 믿고 함께하는 자들은 영광스런 미래를 맞을 것이고, 믿음이 없는 자들은 이승은 물론 저승에서까지도 지속되는 영원한 형벌을 받게 될 것입니다.

지구를 어지럽히는 더러운 힘은 저 깊은 근간까지 뻗쳐 있습니다. 당신은 신세계의 명예로운 시민으로서 우리를 불신자들로부터 구원해내야 합니다. 여기 제시된 예는 스페이드 에이스의 멸망에 대한 것으로, 이 수상한 작자는 닐스 로든부르그 (Niels Roodenburg) 라고 불리며 보잘 것 없는 출판사의 운영인입니다. 하지만 적은 트럼프 카드를 더 많이 가지고 있고, www.pu.nl 및 PU-TV 같은 채널을 통해 사악한 메시지를 전달하려 한다고 합니다. 그래서 저희는 벌써 몇 년 동안 인터넷 검열 및 이와 같이 반정부 비판에 사용되는 악성 채널의 금지를 위해 싸우고 있습니다. 위 채널에서 수상한 내용을 발견하면 반드시 저희에게 알려 주시기 바랍니다.

보다 나은 미래를 꿈꾸며,





DE REDACTIE

'Bezuinigen', het lijkt in de media vrijwel nergens anders over te gaan de laatste tijd. Met name de bezuinigingen op kunst en cultuur leiden tot veel protest. Wij vroegen ons af: hebben de PU redacteuren iets met die 'linkse hobbies'? Gaan ze wel eens naar het theater, hebben ze iets kunstzinnigs aan de muur hangen, bespelen ze een instrument? Of gaat kunst voor hen niet veel verder dan een leveltje kliederen met Epic Mickey?

JURJEN



Dat je bij de aanschaf van concertkaartjes en bioscoopkaartjes straks evenveel BTW moet betalen als bij de aanschaf van een game, lijkt me de normaalste zaak van de wereld. Of is een concert van Kane van een hogere culturele waarde dan de nieuwste Mario game? Liefhebbers van kunst en cultuur moeten gewoon betalen voor de luxe daarvan te mogen genieten. Niet zo moeilijk doen allemaal.

JEROEN



Ik wil nog wel eens een cabaretvoorstelling bezoeken of een concert, maar dan houdt het ook wel op. Ik loop voornamelijk hard en zolang daar door de regering niet op wordt bezuinigd, blijf ik dat gewoon lekker doen. Ik wacht dan ook nog steeds op een regeling waarbij je korting krijgt op je ziektekostenverzekering, aangezien ik zeer gezond bezig ben. Hoewel, marathons lopen...

J.J.



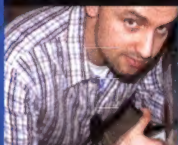
Klaplopers en uitzuigers zijn het. Werken voor hun centen moeten ze! Wat, zijn games ook een vorm van kunst? O shit, zou de PU ook subsidie krijgen? Die is dan straks weg. En het verloren geld moet toch ergens vandaan komen... Gaat mijn loon dan omlaag? Ik roep alle gamejournalisten op tot een schreeuw tegen dit belachelijke beleid. Het is een schande!

WOUTER



Kunst? Ik neem aan dat gasten die grappig doen op een podium zonder liedjes te zingen daar niet onder vallen? Of knakkers die elkaar helemaal naar de tering slaan in een ring, omringd door tafeltjes met het ganse criminele circuit van Nederland er aan? Of games? Films toch zeker wel? Wat de fuck is dan wel kunst?!

JAN



Ik ga graag naar concerten en theatervoorstellingen, en mijn lief gaat regelmatig naar ballet. Die duurdere kaartjes vind ik onbegrijpelijk; de zoveelste schandalige dwaling van ons nieuwe kabinet. Niet dat ik daarom minder zou gaan, maar ik kan me voorstellen dat het voor sommige mensen nauwelijks meer te betalen is. In mijn jonge jaren heb ik overigens nog trompet gespeeld in een heus orkest. De vrouwen vielen als bosjes voor me als ik mijn glimmende instrument tevoorschijn toverde.

STEVEN



Kunst? Heb je mijn paintjobs in Forza nooit gezien? Maaruh, ik heb er niets op tegen al ga ik niet echt naar theaters of musea. En wat betreft bezuinigingen; dat de overheid ladingen aan bullshit-kunst koopt om vervolgens in loodsen op te slaan, allemaal in een misplaatste poging kunstenaars te steunen, vind ik onzin. Gaan ze ook mijn teksten kopen om mij te steunen als ik zonder werk zit?

ED



Door mijn vrouw word ik gezien als een cultuurbarbaar, want ik heb net zoveel met musea, concerten, poëzie en andere kunstuitingen als een konijn met mayonaise. Maar ook afgezien daarvan, heb ik niet zo heel veel problemen met die bezuinigingen op kunst en cultuur. Het zou toch veel erger zijn als we geen nieuwe JSF straaljagers meer konden kopen?

MAARTEN



Ik krijg al een misselijk gevoel bij het horen van het woord kunst. Wat is kunst? Een dwaze hippie die tijdens een paddotrip een halve emmer verf over een tentdoek gooit en daar dan een 'expressie' van maakt? Of een stuk verbogen ijzer dat de brug tussen mens en machine verbeeldt? Ik was laatst in Barcelona in het museum van de moderne kunsten (MACBA) en kon me er niet thuis voelen. Dan vind ik levensecht water in een videogame meer passen in de categorie kunst. Maaruh, wat was de vraag ook alweer?

IEMAND MOET HET DOEN

Een van de gevolgen van de komst van PU-TV is dat we vaker met twee man op perstrip gaan, omdat je nu eenmaal moeilijk tegelijkertijd zowel voor als achter de camera kan staan. Deze maand was het de beurt aan Jan en Maarten om gezamenlijk naar Engeland te vliegen voor een eerste kennismaking met DiRT 3 en de nieuwe Operation Flashpoint. Hartstikke tof natuurlijk, maar dat gold niet voor de terugreis naar Nederland. Jan had namelijk uitgevonden dat het mogelijk was rechtstreeks van Cardiff naar Schiphol te vliegen in plaats van een tussenstop in Londen te maken... alleen ging die vlucht al om 6.15 uur 's ochtends!
Je begrijpt dus wel dat toen de wekker om 4.00 uur 's nachts ging, Maarten duidelijk hoorbaar richting Jan verzuchtte: "iemand moet het doen...".



UIT DEN OUDEN DOOSCH



In dit nummer zul je opvallend veel discussies tegenkomen. Zo verschillen Jeroen, Jan en JJ van mening over de kwaliteit van de Black Ops multiplayer en ook in de Eindejaarsspecial worden heel wat meningsverschillen verbaal uitgevochten. Gelukkig maar, dat het bij verbaal geweld blijft want je moet er toch niet aan denken dat die gasten hier écht met elkaar op de vuist gaan, zoals toen met Jan en Jeroen.
Met gevaar voor eigen leven heb ik destijds kunnen voorkomen dat er gewonden vielen. Het was bijna vijf jaar geleden, maar ik word er 's nachts nog wel eens zwetend wakker van...
ED

VERBORGEN CAMERA

Wouter heeft een mooi strategisch plekje op de redactie; hij is namelijk de enige bij wie je niet zomaar op z'n computerscherm kan kijken. En omdat er eigenlijk niet zo heel veel bruikbaars uit z'n vingers komt, vroegen we ons dan ook al een tijdje af waar die gast nou eigenlijk de hele dag mee bezig is.
Kwam het dus even goed uit dat we van Activision een Prestige Edition van Black Ops toegestuurd kregen! Je weet wel, die versie met dat autootje en die camera.
Ed stelde het autootje 's ochtends vroeg strategisch op (zie foto links) zodat ook wij eens konden zien wat er zich op het scherm van Wouter zoal afspeelt op een gemiddelde werkdag.
En eigenlijk waren we niet eens verbaasd toen we al om 10.15 uur onderstaande foto onder ogen kregen...



KOUD HÈ?

Toegegeven, het is 's ochtends behoorlijk fris op de redactie. Zeker op maandagochtend duurt het wel een uurtje of twee voor het een beetje aangenaam werken is hier. Maar Ed overdrijft toch wel een beetje. Natuurlijk is de man ruim twintig kilo afgevallen en zit er geen grammetje vet meer aan het oude lijf, maar het is nu al een paar keer gebeurd dat ie tot aan de lunch met jas aan en muts op achter z'n bureautje bleef zitten.
Op zich moet ie dat natuurlijk zelf weten, maar we zijn wel een beetje bang voor extra fouten in de PU deze wintermaanden. Want met die handschoenen aan teksten verbeteren, dat is toch vragen om problemen?



COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

MODERN WARFARE 2 BUGS

Beste PU,
Jullie hadden in PU 195 mijn e-mail geplaatst waarin ik JJ & Skate's review(score) van MW2 bekritiseerde. Jullie antwoord kwam erop neer dat het aan mij ligt en niet aan MW2.
Nu kijk ik dan het previewfilmpje (11-04-2010) van Call of Duty: Black Ops multiplayer op Gamekings waarin Skate tussen 6:40 en 7:30 vertelt dat er wel degelijk problemen zijn in MW2 die de gameplay behoorlijk kunnen bederven, terwijl hij in zijn review in PU 193 nog vertelt dat diezelfde dingen helemaal in orde zijn. Naar aanleiding van die review had ik MW2 gekocht en het viel me zwaar tegen. Ik ben benieuwd of het dit keer met Black Ops weer zo zal gaan, maar ik weet in ieder geval dat ik niet meer moet vertrouwen op de reviews van de PU en ook van de meeste professionele reviewsites.
Jos de Lat | Berg en Dal

Jij legt de lat wel hoog, Jos ;). Het probleem van dit soort massaal gespeelde online games is namelijk dat er op een gegeven moment altijd mensen bijkomen die alle kleine, voor velen onzichtbare, foutjes in de game weten uit te buiten. Dat komt pas naar buiten wanneer de game echt veelvuldig wordt gespeeld. Games zijn nooit perfect en wanneer dit soort onzuiverheden aan het licht komen, worden ze doorgaans gefixt. Als je dit niet trekt, kun je beter geen games meer kopen, want dit zal nooit veranderen.


Call of Duty: Modern Warfare 2


Last Window: The Secret of Cape West

FALENDE JURJEN

Beste Jurjen,
Het is me opgevallen dat je je baan als recensent steeds minder serieus neemt. Vond ik je vroeger nog overtuigende reviews schrijven, tegenwoordig lees ik nog zelden iets van je dat het lezen waard is. De druppels die de emmer voor mij deden overlopen waren de preview en review van Last Window. Ik vraag me werkelijk af of je dit spel volledig uitgespeeld hebt. In de preview noem je de hoofdpersoon Karl Hyde en verderop nog eens Kyle West. Na Hotel Dusk en Last Window gespeeld te hebben mag je toch aannemen dat je weet dat zijn naam Kyle Hyde is.
Terwijl je in de preview nog redelijk positief lijkt, kraak je het spel in de review volledig af. Dat had ik nog geaccepteerd als je je mening goed had onderbouwd, maar aangezien je dat niet gedaan hebt kan ik je oordeel niet serieus nemen. Je zegt dat het spel humor mist en dat het verhaal niet logisch is. Veel humor zou absoluut niet passen in Last Window, zelfspot al helemaal niet; daar is het verhaal te serieus voor. En dat verhaal is trouwens alleszins logisch, als je tenminste bereid bent om het spel helemaal uit te spelen.
Verder klaag je over de vele lappen tekst. Het spel wordt bestempeld als een interactive mystery novel: lezen is in dat genre juist de basis. Als je niet houdt van lezen, moet je het niet spelen, maar dat zeg je er niet bij. Wat me nog het meest verbaast, is je uitspraak over de speelduur. Het spel uitspelen kost je zeker vijftien uur: de zeven à acht uur waar jij het over hebt kloppen gewoon niet.
Bovendien heb je in je (belachelijk korte) review geen woord gerept over de digitale roman, waarvan je na elk hoofdstuk een deel vrijspeelt. Dit is een mooie extra, maar op een of andere manier is dat voor jou niet eens het noemen waard.
Met deze review geef je totaal geen representatief beeld van een game die veel meer verdient dan een 52.
Kaj Temme | Internet

Jurjen: "Ik vond je brief in elk geval interessanter om te lezen dan die lappen tekst in dat spel met Karl West, al mis ik ook in jouw geval een beetje een gevoel voor humor. De game is trouwens wel degelijk in acht uur uit te spelen, maar dan moet je natuurlijk niet alles gaan lezen. En sinds wanneer is een oersaaie digitale roman (dus eigenlijk: nog meer lappen tekst) een mooie extra?"

TOT ZIENS

Het spijt me. Het spijt me echt, jullie bijna goddelijke redacteuren. Het is ze gelukt. Ik ga het beste blad van Nederland links laten liggen. Gamen zit me nog in het bloed, maar ik heb niet genoeg tijd om én jullie blad te lezen én te gamen én te veel huiswerk te maken voor school. Dat lukt niet! Al ben ik nog niet zo lang lid (een paar jaar), ik zeg mijn abonnement op. *SNIK* Ik kan meestal nog net de ingezonden brieven lezen, maar daar blijft het eigenlijk wel bij. In vakanties zal ik zeker nog een PU kopen, maar ik moet met pijn in mijn hart zeggen dat ik nu echt afscheid moet nemen. Geen vaarwel, tot ziens!
Rick Tol | Internet

Bizar! Iemand die z'n huiswerk belangrijker vindt dan de PU. Waar moet dat heen met deze wereld!

AGAINST HOMEWORK

How Homework Is Hurting Our Children and What We Can Do About It



MOOIE TOEKOMST

Goeiedag PU Redactie!
Ik ben nu al bijna acht jaar lid van jullie blad en heb er elk moment nog van genoten. Niets fijner dan 's ochtends bij het ontbijt jullie blad even open te slaan.
Terwijl ik dit aan het typen ben, ben ik herstellende van een griepachtig iets wat mij zo'n kleine week aan bank en bed heeft gekluisterd. Ik lag dus met mijn zieke hoofd op de bank met mijn laptop op schoot. Op een bepaald punt komt mijn vader binnen, kijkt naar mij en uit de volgende woorden: "Dat is nu de moderne ziekte, kussens op de bank met de laptop op schoot", waarna mijn moeder volgde met: "Zou je dat nou wel doen? Krijg je dan niet nog meer hoofdpijn?"
Ik reageer met een diepe zucht en negeer het wat. Begrijp me niet verkeerd, mijn ouders zijn gelukkig wel het type dat ook daadwerkelijk die ene game haalt die jij gevraagd hebt voor Sinterklaas of voor je verjaardag. Ze snappen niet wat wij (ik heb nog twee zusjes) er zo mooi aan vinden, maar ze verbieden ons ook niets en staan het rustig toe. Om nu tot de kern te komen, die uitspraken deden bij mij iets opdoemen waar ik al een tijdje over na loop te denken. Hoe fijn zullen de kinderen van onze generatie het straks wel niet hebben? Wij hebben ouders die niet opgegroeid zijn met games, pc's e.d, en dus niet helemaal begrijpen wat er zo mooi aan is. Wij kregen (en krijgen nog wel) uitbranders van onze ouders als wij weer eens gefrustreerd raken omdat iets niet wil lukken, of dat we niet gelijk stoppen omdat we net even in een tussenfilmpje zitten, of midden in een boss battle.
Dit zullen onze kinderen later een stuk minder hebben. Die krijgen geen kwade ouders als ze boos worden op een spelletje, nee, want papa en mama weten hoe het is als het niet lukt. Onze kinderen zullen niet een week niet mogen gamen omdat ze één keer even wat langer doorgaan omdat ze niet kunnen stoppen. "Zoon kom je eten?" "Ik kom er aan pap, ik kan nu even niet saven want ik zit in een eindbaas gevecht!" "Oh lukt het wat?" "Ja hoor, hij is bijna dood!" "Mooi zo, we wachten wel even jongen".

YO!ART

PU is vet, net als de Rainbow Road!
Groetjes, **Pauline | Internet**

Wij vinden je tekening ook vet, en mooi en prachtig en grandioos en formidabel en schitterend… net als de PU! Auw, dat was een iets te dikke veer…



Ook het krijgen van baggergames is voor de volgende generatie geen probleem meer. Wat ook helpt aangaande kinderen die games spelen die niet voor hun bedoeld zijn. De discussie "geweld in games naar kinderen toe" zal dan volgens mij ook compleet anders worden gevoerd, omdat hij zal worden gevoerd door mensen die ook zelf zijn opgegroeid met games.
Als laatste, jullie hebben in de PU de afgelopen jaren vaak gesteld dat gamen volwassen aan het worden is, en niet meer alleen voor nerds zonder sociaal leven in een donker kamertje. Vooral de laatste drie jaar is er een duidelijke stijgende lijn in de kwaliteit van games, kijk maar naar de cijfers in jullie blad! Als dit doorzet kunnen onze kinderen straks kiezen uit een ruim assortiment goede games en consoles, want makers gaan steeds meer voor kwaliteit dan kwantiteit. En omdat de ouders tegen die tijd ook daadwerkelijk in staat zijn het kaf van het koren te kunnen scheiden, groeien onze kinderen, en later hun kinderen, ook op met games die zij daadwerkelijk mogen en kunnen spelen!
Ik mag niet klagen, ik kan alles meepakken, gelukkig, maar het is de volgende generatie die hand in hand zal gaan met gamen en het uiteindelijk naar een nog hoger niveau zal tillen. Om Korpiklaani (folk metal stelletje cultuurbarbaren!) te citeren: I've seen the future and it's good!
Vriendelijke groeten,
Jorne van der Kamp | Internet

En over 100 jaar ben jij hartstikke dood… en wij ook!

KORTE VRAAGJES

Beste gasten van de PU,
Even een paar korte vraagjes.
❶ Waarom komen er geen Killer Instinct games meer uit? De laatste was op de Nintendo 64 dacht ik? Vond ik toch een van de betere vechtgames.
❷ Zou er ooit nog een Age of Mythology 2 uitkomen, of kan ik de hoop hiervoor opgeven? Persoonlijk vind ik AoM deel 1 beter dan Age of Empires 3.
❸ Kunnen jullie het gerucht bevestigen dat Wouter zijn vriendin heeft gevonden in een tehuis voor blinde knappe vrouwen?
Ga door met jullie kickuh blad!
Stuart | Internet

❶ Dat vinden wij ook jammer. KI was natuurlijk de ultieme combo game.
❷ Reken er maar niet op.
❸ Het klopt bijna; het was een tehuis voor blinde vrouwen…

❶ Welke serie vinden jullie leuker: Uncharted of GTA?
❷ Ik wil een nieuwe game kopen, maar kan niet kiezen tussen FIFA 11 en Assassin's Creed Brotherhood.
❸ Wouter is echt jullie mikpunt hè. Hoe is hij in Halo's naam ooit aan deze status gekomen?
Verder nog veel succes met de PU en tot slot stop ik een paar veren in jullie reet.
Laterz,
Edwin | Sint Annaparochie

❶ Uncharted, wordt hier het hardst geroepen.
❷ Als je een voetbalgame wilt, moet je FIFA nemen, niet Assassin's Creed.
❸ Het is zuiver toeval. Het had iedere onverstaanbare Veendamse marathonschijter die koe-knuffelt en zich graag als Volendammer verkleedt kunnen overkomen.

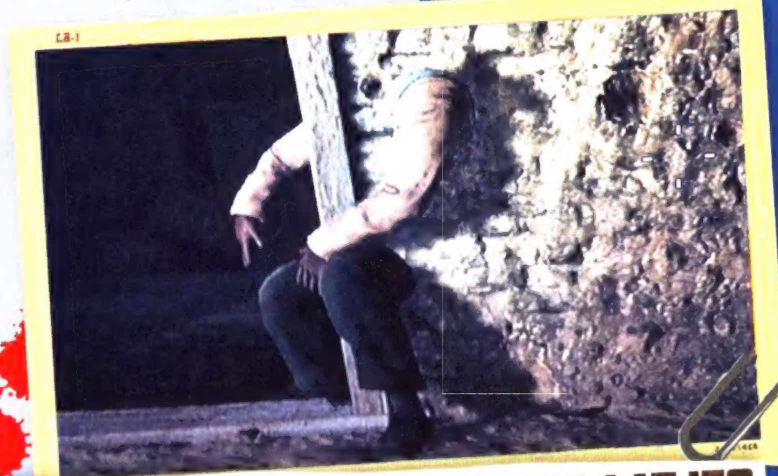
Beste PU gabbers,
Ik lees de Power Unlimited al sinds vorig jaar zomer (E3 special) en vind het beste eraan dat jullie van al die bullshit uitkramen én natuurlijk de bijschriften van Ed.
Ik heb een aantal vraagjes.

Hey Power Unlimited! Geen geslijm vandaag want jullie naam zegt al genoeg.
❶ Gaat 2K games ooit nog een WO II game uitbrengen? Want die eerste missie uit Mafia 2 was gewoon de shit!
❷ Wanneer komt er nou een keer een goed Counter-Strike spel op de Xbox 360? Dat spel is zo underrated en verdient gewoon een plek op een console.
❸ Hebben ze met Brothers In Arms: Hell's Highway moeten bezuinigen ofzo? Want de gameplay trailers etc. zagen er zo vet uit, dat toen ik die game eindelijk speelde het 1 grote teleurstelling was en veel geschrapte shit.
❹ Komt er ook een 3DS XL?
Groetjes,
Rachid | Internet

❶ "Alles kan", zegt Ed altijd, "behalve een scheet op een plankie spijkeren".
❷ Je zult het voorlopig moeten doen met Black Ops, Halo en soortgelijke shooters.
❸ Niet bezuinigd maar gewoon geen goede engine.
❹ Ja, de 3DS XL Extended Super Estate Prestige Plus Limited Edition.


Brothers In Arms: Hell's Highway

RARE PLAATJES



WASABI PU REDACTIE,
IK HEB GEEN IDEE WAT IK IN DE E-MAIL MOET ZETTEN, MAAR IK HEB WEL EEN MOOI PLAATJE VOOR JULLIE (INDIEN IK JULLIE BLAD HIERBIJ NIET GENOEG HEB GEPREZEN, KUNNEN JULLIE NOG IETS MOOIS VERZINNEN VOOR DE BENODIGDE EGO-BOOST).
IK HEB LAATST MEDAL OF HONOR GEHAALD EN WAS WEGGEBLAZEN DOOR DE BELACHELIJK REALISTISCHE GAMEPLAY, TOTDAT BLEEK DAT ER EEN GEFAALDE MUTANT IN DE GAME ZAT DIE MAAR HALF DOOR MUREN KON. HIJ ZIT NOG STEEDS IN DE TRADITIONELE KAKHOUDING, MAAR WAS AL DOOD TOEN IK HEM ONTDEKTE.
MVG, FREEK MINDERMAN | INTERNET

Bedankt voor deze 'zo gek als een deur-post'.
Overtref Freek en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:



REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

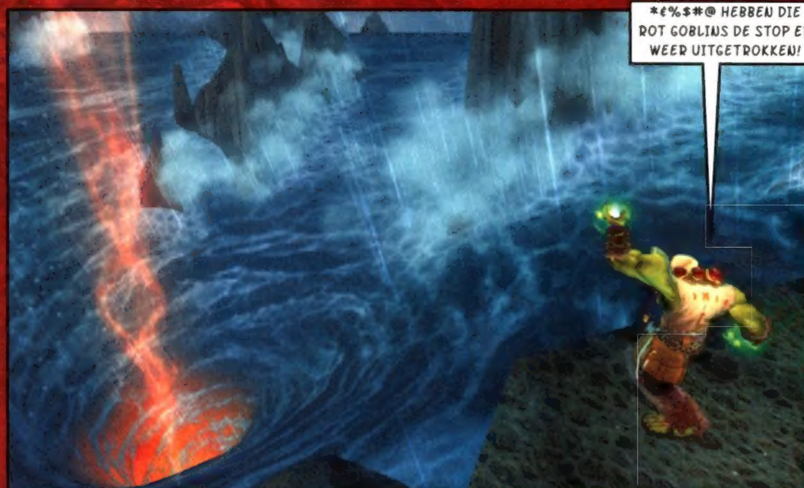
WORLD OF CATACLYSM

Het is de redactie een raadsel hoe Steven en Maarten na zes jaar World of Warcraft nog steeds elke dag inloggen in de fictieve wereld die Blizzard ooit voor ze heeft geschapen. Hoe lang is die game überhaupt houdbaar? En wat gaat Cataclysm doen voor de game en zijn trouwe spelers?

Is het niet gek dat je een spel al zes jaar speelt? In het geval van World of Warcraft niet. De game die zes jaar geleden onze harten veroverde, staat namelijk niet stil. Elke paar maanden worden we als inwoners van Azeroth en omstreken verwend met verse content. Patches met nieuwe dungeons, nieuwe bazen en natuurlijk nieuwe items!
De belangrijkste updates kenden een verhoging van het maximale level en een compleet nieuw continent dat aan de reeds bestaande wereld werd toegevoegd. We hebben het dan over twee uitbreidingen: The Burning Crusade en Wrath of the Lich King.

HETZELFDE KUNSTJE

In een MMO is het zaak om het levelen en verzamelen van gear interessant te houden. In het geval van WoW gebeurt dit respectievelijk door quests uit te voeren en vervolgens instances en PvP content te doorlopen. Blizzard weet dit alles knap aan te kleden maar feitelijk doe je als speler al jaren hetzelfde. Is hetzelfde kunstje nog steeds leuk?
In het geval van WoW komt het neer op opties. Levelen moeten we allemaal en de quests zitten altijd goed in elkaar. In Cataclysm zijn de quests epischer dan ooit dus tot level 85 blijft het wel interessant.
Dan heb je enerzijds de PvE (Player versus Environment) kant. Je gaat instances doorlopen en items zelf maken, zodat je Heroic instances en raids aankunt.
Wat betreft PvP (Player versus Player) heb je andere gear nodig, en die haal je door te vechten in Battlegrounds en Arena's. Dat je ditmaal via zowel Battlegrounds als Arena's dezelfde gear kunt verkrijgen, is de grootste vernieuwing wat betreft progressie. Een subtiele vernieuwing maar evengoed een extra optie voor iedereen die er echt voor gaat. Uiteindelijk zal iedereen voor zichzelf moeten bepalen of 'hetzelfde kunstje' nog steeds leuk is. Wij vinden van wel.



THE BURNING CRUSADE

The Burning Crusade uitbreiding liet de spelers van level 60 naar level 70 klimmen. Dat gebeurde allemaal in Outland, een soort futuristisch gebied dat toegankelijk was via The Dark Portal in The Blasted Lands. Prachtige nieuwe gebieden om quests te doen, en de introductie van vliegende mounts en de prachtige stad Shattrath City waar veel spelers dagelijks rondhingen, maakten de boel compleet.
Een geslaagde uitbreiding derhalve, waarin we het uiteindelijk opnamen tegen de zelfbenoemde god van Outland: Illidan Stormrage. Een bekend figuur in de Warcraft verhaallijn.

WRATH OF THE LICH KING

De tweede uitbreiding, Wrath of the Lich King, bracht ons naar Northrend, een groot continent ten noorden van de originele gebieden Kalimdor en Eastern Kingdoms. Uitgestrekte, afwisselende omgevingen met veel hoge bergen en diepe dalen, omringd door water. Via een zeppelin en een boot reisden spelers naar dit continent om daar level 80 te worden.
In de stad Dalaran verzamelden zowel de Horde als de Alliance spelers zich om... tja, wat doe je eigenlijk in een stad? Bankzaken, groepjes maken voor dungeons en allerlei andere deals sluiten, maar vooral ook niks doen: lekker hangen dus. Maar dat doe je natuurlijk pas als je level 80 bent en dikke gear bezit en eindbaas The Lich King verslagen hebt.





WARCRAFT

TO BOLDLY GO...

Voordat een expansion als Cataclysm klaar is om door miljoenen gamers uitgewoond te worden, moet er flink getest worden om alle content in shape te krijgen. Dit gebeurt via de bekende bèta test, waarin maandenlang door allerlei spelers de eerste stappen in de nieuwe wereld worden gezet.
Het spelen van een bèta is overigens best een aparte ervaring. Zo konden ook wij ons tijdens de allereerste closed bèta van WoW niet in de hand houden. We zijn er destijds vol ingegaan, al wisten we dat we alles uiteindelijk nogmaals zouden moeten doen in de echte game. Tegenwoordig houden we er wel degelijk rekening mee dat behaalde overwinningen in een bèta test 'niet echt zijn'. In het geval van Cataclysm had je twee opties, los van nieuwe personages beginnen: je mocht vijf van jouw eigen personages naar de bèta server kopiëren, of later een kant en klaar level 85 personage aanmaken (wederom maximaal vijf stuks).
Maar door het toetreden tot WoW met een full epic personage met het maximale level, hoef je dus geen moeite te doen om te levelen en items te verzamelen, en mis je dus een groot gedeelte van de voldoening van het spelen. Alle kant en klare personages kregen meerdere epic sets mee voor elke situatie (rol), alle gems (juwelen die je in je gear/items stopt om ze nog beter naar je eigen wensen te customizen) en enchants (betoverde extra's die je aan items kan geven) en een klein zakcentje. Kortom, alles wat je wilt... maar het betekent helemaal niets. Waarom? Omdat je er niet voor gewerkt hebt.

STEVEN EN MAARTEN GAAN WEER JAREN DOOR

POWER UNLIMITED GOLD

"DE PERFECTE UITBREIDING VAN DE BESTE GAME ALLER TIJDEN."

CATACLYSM

Cataclysm is de meest ingrijpende uitbreiding tot nu toe. Er wordt weliswaar geen nieuw continent geschapen zoals in de vorige delen, maar er zijn wel nieuwe gebieden die bij elkaar zeker zo omvangrijk zijn als een op zichzelf staand continent. De grootste vernieuwing zit 'm echter in de complete renovatie van... het oude Azeroth!
Een aantal weken voordat Cataclysm in de winkels lag, vonden er in de oude wereld allerlei opvallende gebeurtenissen plaats. Aanvallen door elementals, Orgrimmar dat in brand staat, aardbevingen, vluchtende bewoners... En zo waren er nog meer events die zouden leiden tot »





» de uiteindelijke ineenstorting van Azeroth, met als climax The Shattering dat twee weken voor Cataclysm uitkwam. Deathwing, de leider van The Black Dragonflight, keert terug naar Azeroth en vliegt een paar keer over de gebieden heen, briest een aantal keer met z'n adem waardoor een flinke hoeveelheid land in de fik wordt gezet, er hier en daar een kleine tsunami veroorzaakt wordt en complete gebieden uit elkaar scheuren. Azeroth ligt in puin alsof er een atoombom is ontploft.

AZEROTH 2.0

Wat overblijft is het compleet vernieuwde Azeroth. Een gebied dat elke WoW speler kent, is The Barrens, maar wat normaal een mooie steppe was met giraffes en kleine dorpjes, zijn nu twee gebieden geworden met in het midden een enorm ravijn met lava en fikkende stukken land.

Een ander bekend gebied is Thousand Needles, ooit een digitale versie van het Grand Canyon gebergte. Wat denk je? Helemaal vol water gelopen! En Orgrimmar? Onherkenbaar!

En zo heeft praktisch elk gebied een metamorfose ondergaan. Natuurlijk is de basis van de originele gebieden gehandhaafd, maar verder ziet alles er compleet anders uit. Met andere woorden: het oude Azeroth is helemaal opnieuw opgebouwd. Helemaal weer 2010 en klaar voor 2011. Een stukje nostalgie is weggevaagd, maar wat we er voor terugkrijgen, is een WoW dat op deze manier de komende jaren nog steeds de grootste MMORPG zal zijn.



CATACLYSM OP PU-TV

Cataclysm is ook heet op PU-TV. Daarom check je als een dwaas PU.nl en dan klik je op PU-TV. De rest hoeven we niet uit te leggen toch?

NIEUWE GEBIEDEN

Er is dus geen sprake van een nieuw continent, maar naast alle veranderingen in de oude gebieden zijn er wel vijf nieuwe provincies toegevoegd. De





ALLIANCE IN CATACLYSM

Omdat we allebei fanatiek Horde spelen, hebben we de minstens zo fanatieke Alliance speler en oud-stagiair en Night Elf Druid Koos (de man heeft meer level 80 personages dan wij bij elkaar) gevraagd wat hij van Cataclysm vindt.

Koos: "De Alliance krijgt het zwaar te verduren in Cataclysm. Een vloedgolf vernietigt het Night Elf dorp Auberdine en ook Menethil Harbor komt onder water te staan. Bovendien lijkt de Horde sterker en agressiever dan ooit, waardoor de Alliance enorm onder druk komt te staan. In Ashenvale zijn ze de strijd aan het verliezen en Hillsbrad Foothills is inmiddels helemaal overgenomen door de Horde.

Gelukkig staat er wel iets tegenover al die chaos. Stormwind is groter en mooier dan ooit en mag nu terecht de hoofdstad van de Alliance genoemd worden. Ook is de Alliance sterker geworden in gebieden als Stonetalon en The Barrens, waar de Horde vroeger oppermachtig was.

Voor oude spelers betekent dit veel herkenning, maar tegelijkertijd veel nieuws.

Maar ook voor verse spelers blijft de Alliance aantrekkelijk, zeker nu het nieuwe weerwolvenras, de Worgen, de broodnodige stoerheid brengt.

Met pijn in het hart zie ik de gebieden waarin ik jaren heb doorgebracht kapot gaan en neem ik afscheid van het oude Azeroth... maar wat heb ik er weer zin in!"

WAT EEN KLASSE!

Niet alleen Azeroth staat op zijn kop, ook de tien speelbare klassen hebben een make-over gekregen. Uiteraard zijn er nieuwe technieken te leren tijdens het levelen van 80 naar 85, maar ook de talenten en gameplaymechanieken zijn flink opgepoetst.
Door de jaren heen was duidelijk geworden dat het richten op bepaalde statistieken het hoogste rendement opleverde, terwijl andere werden genegeerd. Er worden in Cataclysm daarom enkele oude statistieken verwijderd. Je zou kunnen zeggen dat het er simpeler op wordt, maar tegelijkertijd ook duidelijker en efficiënter.
Ook worden de drie rollen van tank, healer en damage dealer scherper neergezet. Tanks zullen voorzichtiger met threat om moeten gaan, en actief moeten zorgen dat vijanden niet afdwalen en teamgenoten te grazen nemen. Healers moeten weer goed op hun hoeveelheid mana letten en strategische afwegingen maken bij het kiezen van hun healing spells.
De talent trees (zie screen), waarmee je bepaalt hoe je personage speelt, waren door de jaren heen ook redelijk overbevolkt geworden. Het aantal punten dat je te besteden hebt, is teruggebracht van 71 naar 41. Het fine-tunen van bestedingen van punten in de talent trees



was een van onze favoriete bezigheden en de nieuwe opzet stelt niet teleur. Je wordt nu gedwongen om op z'n minst één specialisatie volledig uit te bouwen, in plaats van je punten over de drie aanwezige trees uit te smeren en gekke combinaties te maken.
Omdat een klasse veel nuances kent, is het lastig om ze allemaal onder de loep te nemen. Maar iedere klasse heeft drie globale speelstijlen, en alle drie de speelstijlen van de door ons gespeelde klassen voelen beter gestroomlijnd dan voorheen.




Dit is een Gamma vrouwtje. Het is een ras van doe-het-zelvers met drie rechterhanden.

onderwaterwereld Vashj'ir, het op Egypte gebaseerde Uldum, Mount Hyjal, de Twilight Highlands en Deepholm. Stuk voor stuk gigantisch uitgestrekt en vol met nieuwe quests en verhaallijnen.
Meer vernieuwing zien we in de vorm van nieuwe startgebieden voor het verse speelbare ras van de Alliance: Worgen. Ook de Horde heeft er een speelbaar ras bij gekregen in de vorm van de groene Goblins. En zo is het startgebied van de trollen en de gnomes ook helemaal gerenoveerd.

HARDE RESET

Je zou Cataclysm kunnen zien als een harde reset van World of Warcraft. De game krijgt veel nieuwe content, maar ook oude content is keihard aangepakt.
Als je als speler voorheen een nieuw personage begon, dan moest je de oude content weer door omdat je bij level 1 begint. Nu is dat een genot aangezien alles vernieuwd is en omdat er onbekende rassen zijn en nieuwe ras/klasse combinaties. Wat dacht je van een Human Hunter, een Troll Druid of een Holy Tauren Paladin?



EEN NIEUW PERSONAGE BEGINNEN

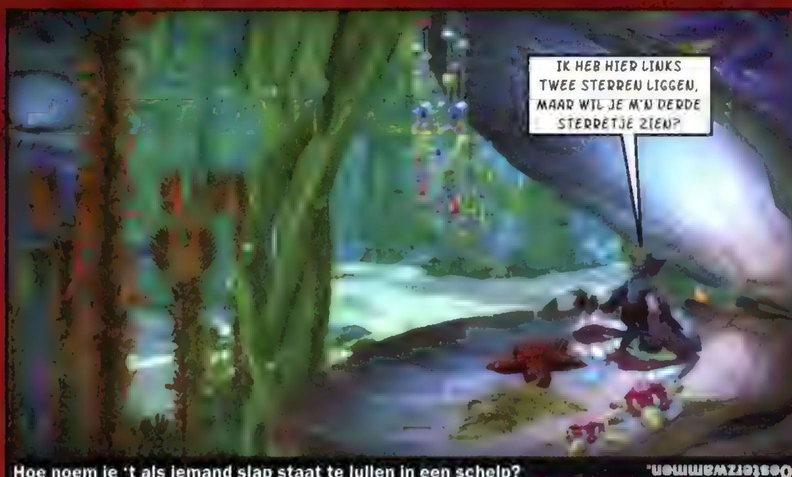
Als je geen MMO's speelt, zul je in deze review af en toe termen tegenkomen die je weinig zeggen. Maar laat je daar niet door afschrikken, want vanwege het oppoetsen van de totale ervaring om van level 1 naar 85 te vechten, is dit het moment om in te stappen als je altijd al hebt willen weten waar al die ophef nou al die jaren over ging.
Steven: "Ik vind zowel Goblins als Worgen geweldig. Maar ik ben met name geïnteresseerd in een caster, omdat ik nu alleen maar mêlee speel. »

» Dat wordt een mage dus. Goblins zien er niet uit in jurken dus dat wordt een vrouwelijke Blood Elf of Undead."

Maarten: "Ik ga een Troll Druid beginnen. Ik ben dol op de druid class, maar ik vertik het om met Alliance te spelen, dus de Night Elf valt af. En Taurens? Ja, ik ga toch niet met een koe rondlopen? Een Troll Druid is perfect voor mij. Al mijn characters zijn trollen."

DE BESTE GAME OOIT GEMAAKT!

Bij PU proberen we altijd een reviewer te zoeken die zich ook echt happy voelt bij een bepaalde game. Zo speelt JJ racegames, Jan RTS games en zo zijn wij natuurlijk de WoW mannen.



Hoe noem je 't als iemand slap staat te lullen in een schelp? Oesterzwammen.

Eigenlijk zijn we gewoon fanboys, en fanboys hebben de eigenschap dat ze soms onredelijk zijn. En daarom zeggen we gewoon: WoW is de beste game ooit gemaakt. Patsboem, recht voor z'n raap! Alsof het niets is.

Steven: "Nou ja, misschien wel ja. WoW is in ieder geval de game waar ik de meeste uren in heb zitten. Met gemak. Uit respect voor mijn 8-Bit en 16-Bit favorieten moet ik enig voorbehoud maken, maar als je zo lang zo veel mensen weet te boeien, dan kunnen we gerust stellen dat we met een van de beste games ooit te maken hebben. Over smaak valt niet te twisten maar dat is een feit."

Maarten: "Ik ben er al anderhalf jaar over uit dat WoW de beste game aller tijden is. Er komt ook geen enkele game in de buurt van de tijd die ik in deze titel heb gestoken. Ik durf niet eens te zeggen wat mijn totale speeltijd in dagen is, want je valt stijl achterover. Cataclysm gaat er voor zorgen dat WoW de beste game ooit gemaakt blijft, omdat het de komende jaren weer prima mee kan. Het is dan ook de perfecte uitbreiding van de beste game aller tijden."

TERUG VAN WEGGEWEEST

Hoe leuk en goed een game als WoW ook is, soms moet je toch echt even een break nemen. Tenminste, dat doen wij. Verandering van spijs doet eten en als je een game minimaal zes jaar speelt, is het niet zo vreemd om per twee jaar ook even een maandje of twee tijd aan iets anders te besteden. Recentelijk hebben wij ook zo'n periode ingelast en als je dan met Cataclysm weer achter het stuur kruipt na een pauze, merk je hoe allesomvattend het spelen van deze MMO is vergeleken met andere games. Natuurlijk moet je een beetje voorbereiding doen in de vorm van inlezen. Als je op de hoogte bent van nieuwe content en de huidige rangorde binnen klassen en specs begint het updaten van de add-ons (je weet wel, extra programmaatjes die jouw leven in-game verrijken). Sommige delen van een custom user interface gaan stuk door patches dus voordat je klaar bent om weer te wennen aan het spelen zelf, ben je een paar uur verder. En dat in een tijd dat je sommige games in een paar uur uitspeelt...



CONCLUSIE

Cataclysm brengt precies wat World of Warcraft nodig had. De oude wereld is gerestaureerd, er is belachelijk veel nieuwe content met prachtige gebieden en veel leuke quests en twee nieuwe speelbare rassen. Verder is het eindeloos gefinetuned en is het zowel geschikt voor nieuwkomers als spelers die er al vanaf 2005 bij zijn. Wij zijn in ieder geval niet van plan om te stoppen met spelen.



STEVEN EN MAARTEN

SCORE 100

Cataclysm heeft de levensduur van WoW flink verlengd. Het is te spelen tot Blizzard de stekker er uit trekt. Maar dat duurt vast nog wel een jaar of vijf.

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM
PC / MAC
BLIZZARD ENTERTAINMENT
MMORPG
OUT NOW
12

EEN 100? WTF?!

MAARTEN: "Kijk, ik ben iemand die de 100 score niet echt support. Maar nu kan ik niet anders. LittleBigPlanet? Jeroen zat zeker aan de paddo's. Fallout 3? Foutje Steven zeker? GTA IV? Uuuuhm? Mario Galaxy? Mja, misschien...

En Cataclysm dan? Eigenlijk ook niet. De perfecte game bestaat niet, en daarom de 100 score ook niet. Steven heeft de eerste twee uitbreidingen een 96 en 95 gegeven. Deze topt ze allebei. Onze 100 is ook een ode aan wat ons al zes jaar in de ban houdt, net als die andere twaalf miljoen maandelijks betalende spelers! En het is ook nog eens een goedmakertje voor het krappe negentje dat Jan het origineel ooit gaf. Dus als we een game ooit een 100 kunnen geven, dan is dit wel de game die er het meeste recht op heeft. Volgens ons dan hè? Jeroen zou het een 65 geven..."

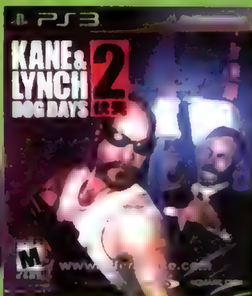


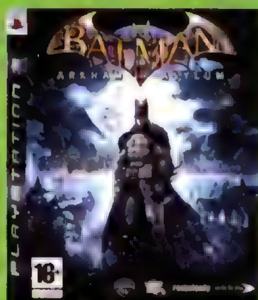
STEVEN: "Jawel, een 100. Een eerbetoon aan een game die me langer heeft weten te boeien dan welke andere game dan ook. De perfecte game bestaat dan misschien niet, WoW komt wel eng dicht in de buurt. Hoe je het ook wendt of keert, elke WoW speler zal Azeroth letterlijk nooit meer vergeten. En dat is een knappe prestatie!"

Gratis game*

bij aankoop van een PS3 dual shock controller









nu voor 60⁰⁰

*keuze uit: Kane & Lynch 2, Batman Arkham Asylum of Split Second Velocity

Halo Reach



nu van ~~64⁹⁹~~ voor 40⁰⁰

Donkey Kong



nu van ~~49⁹⁹~~ voor 44⁹⁹

World of Warcraft Cataclysm



nu van ~~34⁹⁹~~ voor 29⁹⁹

Kijk voor deze aanbiedingen
in één van onze filialen of op freerecordshop.nl

free record shop



freerecordshop.nl

POWERSPY

- Jan was de afgelopen maand de spreekwoordelijke aap met zeven koppen, omdat hij als enige bij de PU al voor de launch Call of Duty: Black Ops mocht spelen.
- En alsof dat nog niet erg genoeg was voor de rest van de jongens, gebeurde dat ook nog eens in een luxueus zes sterren golf resort.
- Maar dat doet je dan helemaal niks meer als je in de multiplayer telkens helemaal aan gort geknald wordt door de overige aanwezige journalisten.
- Voor straf mag Jan van Hees deze winter niet op skivakantie, maar krijgt hij een week lang training van Skate die, zoals iedereen weet, wél de Call of Duty skills bezit.
- Inderdaad, in shooters schiet hij nooit te laat...
- De komst van Black Ops werd overal ter wereld uitbundig gevierd met grootse launchparties in bijvoorbeeld Amsterdam, Madrid, Stockholm, Berlijn, LA en Londen.
- En op al die events speelden collega's een potje multiplay.
- Op het Black Ops launch event in Milaan was Clarence Seedorf degene die voor de Italianen de trekker moest overhalen.
- Inderdaad, in shooters schiet hij dus wel van elf meter raak...
- Ook traden overal bands op. In Amsterdam The Opposites, in LA Metallica.
- Tja, verschil moet er zijn.
- In Duitsland wordt overigens een gekuiste versie van Black Ops in de winkels gelegd. Er zou in het spel te veel in het Engels gevloekt worden.
- Nee, Duits klinkt lekker...
- Het zijn niet alleen gamers die hoofdpijn krijgen van 3D gaming, ook de publishers kennen zo hun problemen. Neem nu Nintendo; de komst van de 3DS zorgt er voor dat men niet meer alle developers kan inzetten voor de gewone DS.
- Oplossing: alle games die alleen in Japan zijn uitgebracht lokaliseren en daarna vrolijk in het Westen planten.
- Oftewel, we gaan heel veel turn based games in felle kleurtjes krijgen.

KINECT ZORGT VOOR VOLOP BEWEGING IN NEW YORK

Je mag vinden wat je vindt van de Kinect, maar Microsoft pusht het wel als een malle. Vijfhonderd miljoen dollar is er naar verluidt ingestopt. En dat is heel wat uren vakken vullen.



Anyway, met dat geld kun je dus leuke dingen doen, zoals... heel Time Square in New York vullen met dansers die wild zwaaiend de Kinect promoten. Zo loos als een voetballer van VV Stampersgat 3 in Oranje, maar het levert wel een leuk plaatje op.

XBOX LIVE DUURDER: (ON)ACCEPTABEL?

Xbox Live is na de recente update duurder geworden in de VS. Bij ons is er nog niks gemeld over een prijsverhoging, maar je weet 't maar nooit...

Stel dat het gaat gebeuren, is dit dan een acceptabele stap van Microsoft, of alleen maar een poging om nog meer geld aan ons te verdienen? We vragen het aan JJ, de man die zich ook altijd in de zakelijk kant van het verhaal verdiept.



JJ

"In Europa is er dus nog niks aangekondigd (bij schrijven van dit stuk) maar in de VS valt de stap redelijk te verdedigen. Allereerst krijg je er ESPN3 voor terug, iets waar je normaal voor moet lappen, en men biedt exclusieve maps voor Gears of War en Call of Duty: Black Ops aan. En die shit moet toch ergens van betaald worden.

Daarnaast, en dat vind ik belangrijker, is het onderhouden van een serverpark wat toegerust moet zijn op steeds meer gamers, erg duur. En in dat geval moet je jezelf gewoon eens rustig de vraag stellen: wat wil je liever; een dienst die goed loopt qua lag, of een goedkopere service die hort en stoot? Ja, PSN is gratis, maar Sony kwam niet voor niets met de Plus-service. Het zou pas vervelend worden als de service van Microsoft slechter wordt terwijl je er steeds meer voor betaalt. Als dat gebeurt, weet ik ze te vinden."

REALTIME MAFFIA

Het is dat het bericht bevestigd is door de Italiaanse justitie, anders zou je het bijna niet geloven.

Gerlandino Messina, de 'nummer 2-baas van de maffia in Sicilië', werd onlangs gearresteerd door de politie terwijl hij The Godfather game aan het spelen was op zijn Xbox. Dit betekent vier dingen.

- De man is dom omdat ie zich laat pakken.
- De man leest geen PU, dan had ie geweten dat de game niet echt goed was.
- De man loopt hopeloos achter, want hij speelt nog op een Xbox.
- Gamen vraagt blijkbaar zoveel concentratie dat hij de carabinieri niet binnen hoorde stormen.



Zou Messina de game nog even hebben mogen saven voordat hij in de boeien werd geslagen?





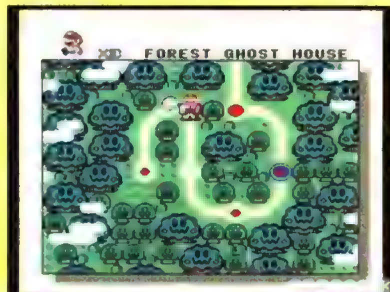
STILL PLAYING:
SUPER MARIO WORLD

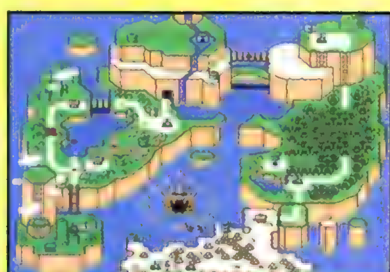
De favoriete Mario game van Miyamoto zelf? Super Mario World uit 1990, verklapte deze bedenker van Mario onlangs in een interview.

Dus hebben wij Super Mario World ook maar weer eens opgestart. En inderdaad, de game die ons Yoshi, spookhuizen, tientallen geheime levels en de vliegcape bracht, is ook eind 2010 nog lekker uitdagend en verslavend. Leuke vijanden ook, zoals die reusachtige kogels en die American Football spelers.

Miyamoto is zelf nog erg tevreden met de plattegronden, waarop 'spelers steeds goed moesten nadenken over waar ze naartoe gingen en waar ze naartoe wilden gaan'.

Zou hij dan ook zo teleurgesteld zijn door die zeer beperkte maps in New Super Mario Bros.?







COMMENTAAR

JJ

EA VERVALT IN OUDE STREKEN

Medal of Honor verdeelde de meningen van pers en gamers behoorlijk. En ook ik had een dubbel gevoel bij het spel. De singleplayer was te kort, maar ik hoopte dat een stevige multiplayer de boel recht zou zetten. Dat deed het helaas niet helemaal (en dus had mijn cijfer voor de game, een 85, een stukkie lager gemoeten). Al spelend kreeg ik steeds meer het gevoel dat DICE niet de tijd is gegund om de game goed af te maken, omdat men per se wilde dat de game voor Black Ops in de winkels lag. Want dat DICE de kwaliteiten heeft om een sterke MP neer te zetten, hebben ze met Battlefield vaak genoeg bewezen. Maar dat is louter speculatie natuurlijk, ik kan dat immers niet bewijzen…
Tot begin november. Toen riep een manager van EA doodleuk dat MoH niet helemaal up to standard was. Ja, lekker dan!!! Roept EA hier nu echt dat ze willens en wetens een game hebben uitgebracht die niet goed was?
Ik vind dit echt misselijkmakend. Zoiets zie je alleen in de gamesbiz. Niemand brengt een product op de markt waarvan je vooraf weet dat 't niet goed is. Maar blijkbaar had EA niet de ballen om de game nog even uit te stellen. Nu wisten ze vooraf al dat ze het niet gingen winnen van Black Ops. Ze zijn niet achterlijk. Blijkbaar hoopten ze dat de gamers wel achterlijk waren. Want ondanks hun bedenkingen brachten ze het spel toch uit. Wetende dat niet iedereen gamesmedia volgt, veel mensen op de naam MoH af zouden komen, of de ronkende teksten van EA dat MoH het einde van het Call of Duty tijdperk zou inluiden, voor zoete koek zouden slikken. En inmiddels zijn er drie miljoen mensen een beetje in de maling genomen.
Dit is niet de weg die EA moet bewandelen. Ze waren juist van het golddiggers imago af. Bewezen met FIFA 10 en 11 dat ze naar de community luisterden. Lieten met Mirror's Edge en Dead Space zien dat ze risico's durfden te nemen. Maar nu, nu tonen ze toch weer iets van hun oude streken.
En het ergste is dat de uitlating van de EA-medewerker waarschijnlijk een slip of the tongue was. Want twee dagen na deze tekst kwam EA met een officieel statement dat MoH een succes was en dat er een vervolg komt... dat nu twee keer zo goed moet zijn als MW 3 willen we daar nog in geloven!

HEY KERSTMAN,
DOE MAAR DEZE SHIT!

Heb jij ook weer shampoo, nieuwe sokken, oude games of andere crap van Sinterklaas gekregen?

Wij vragen tegenwoordig alleen nog maar geld aan die ouwe lul. Kunnen we spullen op internet bestellen die we wél willen hebben. Zoals die schattige Chibiterasu-sloffen. Die geinige SMG2-sleutelhangers. De stapelbare Slimes. Die Monster Hunter MP3-spelers. Dat geweldige Miles Edgeworth-beeld.
Mocht de Kerstman deze PU onder ogen krijgen: geen shampoo of sokken, ouwe! Doe ons maar deze shit!

JURJEN OVERWEEGT TE VERHUIZEN

In een nog niet voltooid voorstadje van Zaragoza in Spanje is een straat vernoemd naar het bekendste gezicht in de wereld van de videogames.

Juist, we hebben het hier over de 'Avenida de Super Mario Bros'. Dus eigenlijk is de game niet naar de snorremans zelf maar naar zijn doorbraakgame genoemd. En er zullen ook straten worden vernoemd naar andere grote games, zoals Space Invaders (voor toeristen?), Sonic the Hedgehog (voor snelverkeer?) en Legend of Zelda (moet je dan een steen op een schakelaar schuiven om je huis in te kunnen?).
Jurjen overweegt te verhuizen, zolang er maar geen Resident Evil steegjes worden toegevoegd.

POWERSPY

- Volgens DICE heeft de ophef rond de aanwezigheid van de Taliban in Medal of Honor en de setting in Afghanistan de cijfers van de reviews geen goed gedaan.
- Nee, dat klopt. Het was niet om de naam Taliban weg te halen en Afghanistan is saai.
- Dat die Taliban daar zo hard om vechten...
- DICE kondigde op de EA Showcase overigens aan dat hun andere baby, Battlefield Play4Free, helemaal for free wordt op de PC.
- Krijg je in ieder geval geen gezeik over dat een game te kort is of de setting saai.
- Moeten alle publishers voortaan soms hun games gratis uitgeven. Zal je zien dat gamers een stuk minder kopiëren.
- Volgens analisten kostte het laatste uitstel van GT5 Sony ... rond de miljoen dollar.
- Dat zullen dan wel de gijzelde verkopen zijn aan mensen die al jaren hadden gewacht op GT5 maar inmiddels waren overleden.
- Dat krijg je als je zestig jaar bezig bent met het ontwikkelen van een spel...
- Een van de allerslechtste games van 2010, Sniper: Ghost Warrior, komt binnenkort ook je PlayStation 3 bevuilen.
- Maar, zo zegt de ontwikkelaar, met betere beelden en nieuwe content.
- De Powerspy wacht nog liever weer een jaar of drie op Gran Turismo 6 dan dat hij die game nog een keer moet ondergaan.
- Microsoft schijnt bezig te zijn om Live Poker op je Xbox 360 aan te bieden.
- Hoe alles precies in zijn werk gaat weet de Powerspy niet. Er zijn immers nogal wat wetten voor, of beter gezegd tegen gokken.
- Maar Microsoft gamerpoints inzetten, of achievements, dat lijkt hem wel wat.
- De vraag is natuurlijk of het pokeren ook met Kinect werkt. De Powerspy wil wel met zijn angstzenuwachtig die chips heen en weer kunnen wiebelen. Dat is negentig procent van de lol van pokeren.

POWERSPY

- Raiden's kostuum is een unlockable character in Assassin's Creed Brotherhood.
- En vrijwel tegelijkertijd roept een mede-werker van Ubisoft dat de game zeker zestig uur gameplay biedt.
- De Powerspy mag toch niet hopen dat Raiden al zijn cutscenes heeft meegenomen.
- Iedereen met een Xbox 360 zal inmiddels gemerkt hebben dat het dashboard totaal veranderd is. En niet tot ieders tevredenheid.
- Volgens velen is het nu allemaal veel te fel en vooral te strak geworden. Ook kun je de Indie games op XBLA moeilijker vinden omdat ze geen eigen tab meer hebben.
- Milieuvriendelijk is de nieuwe lay-out wel. Heb je 's avonds het Xbox Live dashboard aan, dan hoef je geen lamp meer in je kamer aan te doen.
- Zowel Rock Band 3 als de nieuwe Guitar Hero: Warriors of Rock deden het niet bepaald goed in de winkels.
- Toch zeggen EA en Activision dat het muziekgenre niet dood is.
- Er zit momenteel alleen wat weinig muziek in...
- Sony heeft nu eindelijk toegegeven met een 'nieuw product' bezig te zijn, wat een aanval zal gaan doen op de tablets en smartphones. Of het de nieuwe PSP2 is, wil men echter niet zeggen.
- De Powerspy wil niet flauw doen, maar dan mag Sony wel eens gaan opschieten, want als Apple zo blijft verkopen heeft zo'n beetje de hele wereld binnen een jaar al een tablet en smartphone in huis.
- Of zou GT5's Yamauchi eveneens de baas zijn van het PSP2-ontwikkeldepartement...
- Overigens gingen er vorige maand vage geruchten dat Apple Sony zou willen opkopen.
- Totale bullshit natuurlijk, dat geld heeft Apple niet, maar het zou wel Steve Jobs' natte droom zijn geweest.
- Dan kon hij Microsoft ook op dat terrein aanvallen.

2011 WORDT H

Op de drempel van het nieuwe jaar kijken we graag even vooruit. Jan leende ons bij hoge uitzondering zijn Glazen Bol en we zagen ineens haarscherp wat 2011 ons gaat brengen!

RACEGAMES

Met DiRT 3, Need for Speed: SHIFT 2, F1 2011, Test Drive Unlimited 2 en misschien Forza Motorsport 4 wordt het een mooi jaar voor de virtuele kilometervreters.


DiRT 3

Met BulletStorm, Killzone 3, Bodycount, Homefront, Gears of War 3, RAGE, SOCOM 4, Crysis 2, Spec Ops: The Line, Brink, Operation Flashpoint: Red River, Resistance 3, Duke Nukem Forever, Ghost Recon: Future Soldier en Call of Duty: Modern Warfare 3(?) wordt het weer dringen geblazen in het shootergenre. En dan moeten Max Payne 3 en XCOM dus ook nog uitkomen.

SHOOTERS


Killzone 3



3DS

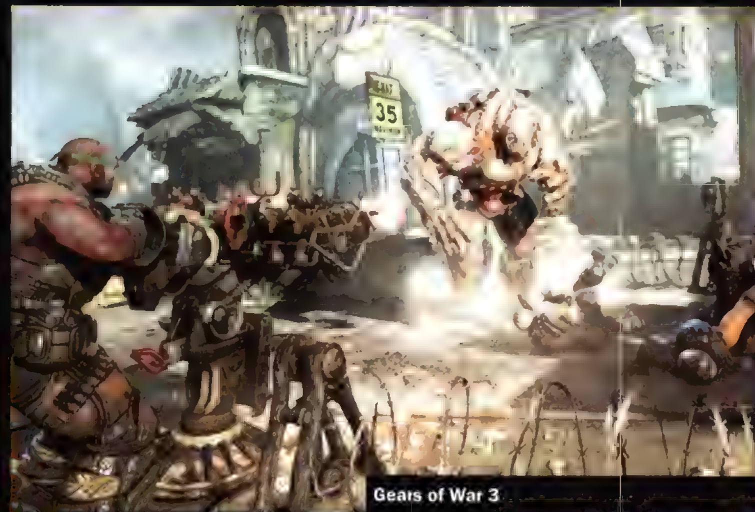
Nintendo gaat er vol tegenaan met haar nieuwe handheld. Alle publishers zijn aan boord dus het moet wel heel raar lopen wil Nintendo hier geen hele grote slag mee slaan.


Mario Kart 3D

ET JAAR VAN...

KINECT

Microsoft stelt dat in 2011 Kinect vol in de schijnwerpers blijft staan en dat er naast de gezellige (gezin) games ook core games beschikbaar komen. Daarnaast blijft men ook de Xbox 360 vol ondersteunen met grote titels, al kunnen wij als exclusive op dit moment nog enkel Gears of War 3 noemen, dus het wordt tijd dat Microsoft hier snel wat meer duidelijkheid over verschaft.


Gears of War 3

PLAYSTATION 3

In 2010 zijn er verschillende PS3 exclusives doorgeschoven, dus we krijgen heel wat voor onze kiezen op dat gebied. Wat te denken van LittleBigPlanet 2, InFamous 2, Twisted Metal, SOCOM 4, Resistance 3, Killzone 3, Ratchet & Clank All 4 One en misschien zelfs wel The Last Guardian. Als je dan ook nog bedenkt dat volgens de geruchtenmachine Uncharted 3 nog gaat komen (hetgeen ons zou verbazen) dan mag je wel stellen dat de PS3 bezitter een heel goed jaar tegemoet gaat (en dan hebben we een hele trits multiplatform games nog niet eens meegerekend).


Twisted Metal

MINDER (GEEN) MUZIEKGAMES

De hype is over, gamers kopen het niet meer. De gloriedagen van Rock Band en Guitar Hero zijn voorbij. Of er nog nieuwe delen komen, blijft zeer de vraag.



LEGO Rock Band

DE TOEKOMST VAN STEVEN?

Dit is een familie uit de VS die helemaal in de ban is van World of Warcraft en gedrieën de virtuele wereld van Azaroth onveilig maken. Althans we gaan er vanuit dat de baby nog niet helemaal weet hoe hij de muis en het toetsenbord moet gebruiken.
We weten niet precies hoe de situatie bij Steven thuis is, maar we hopen toch echt dat we nooit zo'n foto van zijn gezin te zien krijgen...



POWERSPY

- Nintendo doet in ieder geval niet mee aan die hele tablet/ smartphone rage. Volgens het management is de 3DS een veel veiligere gok op succes.
- Jammer, want de Powerspy had wel wat coole functies bij zijn nPhone kunnen bedenken.
- Bijvoorbeeld dat de telefoon de beller herkent en zegt: 'itsa papa'.
- Of dat ie alleen in felroze en groen op de markt komt.
- De baas van Take Two, uitgever van de games van 2K en Rockstar, Ben Feder, heeft ontslag genomen omdat ie eens lekker de wereld wil rondreizen.
- Alsof je in de GTA-reeks en Red Dead Redemption al niet genoeg rond kan stiefelen.
- Ook wil hij meer tijd aan zijn kinderen gaan besteden.
- Alsof er één kind op de wereld is dat het erg vindt dat zijn vader de baas van Rockstar is.
- Het moet niet gekker worden: Activision-baas Bobby Kotick is op sociale media als Twitter en Facebook invloedrijker dan Obama.
- Tip van de Powerspy voor Obama: 'lul af en toe gewoon eens slap uit je nek en je zult snel in de lijst stijgen'.
- Een Engelse Microsoft hotemetoot riep een maand of wat terug dat Halo: Reach, Call of Duty: Black Ops er uit zou verkopen.
- Die had dus even wat te diep in de Bungie gekeken.
- Of hij moet bedoeld hebben dat Halo: Reach meer games zou verkopen dan Call of Duty, in de periode voordat Black Ops in de winkels lag.
- Dat klopte namelijk.
- Zou Wouter nou de enige gast in Nederland zijn die het toffer vindt dat The Sims 3 uitkomt dan Call of Duty: Black Ops?
- THQ heeft een slecht jaar achter de rug omdat er volgens de analisten te weinig nieuwe games uitkwamen.
- Te weinig? Bijna niks! En degene die met niks geld weet te verdienen, moet nog geboren worden.

POWERSPY

- Kinect lag nog geen week in de winkel of er was in de VS al een geval bekend van iemand die er een barst mee in zijn TV had gemaakt.
- Wat heel knap is omdat je niks hoeft om mee naar de buis te gooien...
- Of zou hij een kunsthand gehad hebben?
- Volgens een onderzoek van een Nederlandse student hebben jongeren die verslaafd zijn aan gamen sneller de neiging agressie te ontwikkelen als je ze niet meer laat spelen, dan gamers die niet verslaafd zijn.
- Ja, duh, elke verslaafde die je z'n shit onthoudt gaat uit zijn dak.
- De Powerspy wordt een beetje agressief van onderzoeken over gamen en agressie.
- Het vreemdst aan de ontwikkeling van besturingselementen als de Move en Kinect, is dat er bedrijven zijn die tools ontwikkelen waardoor je toch weer "vast" zit aan een soort van controller.
- Neem nu de tool die, door je Move erin te klikken, je Move verandert in een stuur. Dan kun je toch gewoon net zo goed een stuurwiel kopen?
- Of is de Powerspy nou simpel?
- Volgens een patent zou de iPhone binnenkort veranderd kunnen worden in een lasergun... die je kunt gebruiken in zogenaamde augmented reality spellen.
- De wereld wordt dus echt gek: we staan nu al te zwaaien voor de TV, gitaar te spelen door toetsen in te drukken, we praten tegen een Xbox 360 en straks schieten we ook nog op straat met onze telefoon.
- Leonardo da Vinci had een vooruitziende blik, maar hiervoor had ie toch echt flink aan de paddo's gemoeten.
- Er duiken overal op het net beelden op van een level in Star Wars: The Force Unleashed II dat plaatsvindt op Endor.
- En dat zit niet in de game. Een level dat er ook al behoorlijk af uitzag... of misschien wel af was, maar uit de game is gesneden?
- Terwijl die game echt wel een beetje extra had kunnen gebruiken.

WAT EEN PLAATJE!



Kijk ze eens samen wandelen, die Mario en die Wiggler. Ziet dat er niet gezellig uit?

Maar wacht… kijk nog eens goed. Die Wiggler is bezig uit de boom te kruipen, en waarschijnlijk heeft Mario hem nog niet eens gezien. Is dit dan slechts de inleiding tot zo'n beurt-voor-beurt gevecht met interactieve elementen waar de Paper Mario serie om bekend staat? Het zou ons niet verbazen. De nieuwe Paper Mario komt uit op de 3DS en zoals de eerste, niet interactieve demo al toonde, wordt in die game flink gespeeld met elementen die vanuit de achtergrond naar de voorgrond bewegen. Nu we het zeggen: eigenlijk is dat precies wat die Wiggler lijkt te doen.

CREATIEF MET POMPOEN

World of Warcraft doet toch een hoop met gamers. Dat zien we elders in deze nieuwssectie al met die cute familiefoto, maar met pompoenen weten WoW'ers ook wel raad. Check dit stukje fruit maar eens. Of is een pompoen nou een groente…



SONY, KONDIG DIE PSP2 NU MAAR AAN

Hoewel steeds meer geluiden er op wijzen dat de PSP2 developmentkits al lang en breed bij de developers thuis staan, blijft Sony ontkennen dat ze een nieuwe handheld aan het ontwikkelen zijn.

Het begint onderhand een beetje pathetisch te worden dat Sony weigert te bevestigen dat ze met de PSP2 bezig zijn. Want neem nu EA's Patrick Soderlund, die tijdens een interview op de vraag of hij al een PSP2 had, antwoordde: "Ja, natuurlijk hebben wij als developer zo'n dev-kit in huis. Maar daar mag ik niks over zeggen." Behalve dat ie dat dus gewoon gedaan heeft.

Vreemd toch dat Nintendo de 3DS gewoon strak geheim wist te houden, terwijl Sony na de PSPgo nu weer de boel op straat heeft liggen. Betere contracten maken misschien?

PSP2™
PlayStation®Portable 2

OBJECTION, LAYTON!

Nee, het is geen grap. De puzzelende Professor Layton en superadvocaat Phoenix Wright gaan samenwerken.



De franchises van beide heren worden inclusief hulpjes en tegenstrevers door elkaar gehusseld in de game Layton VS Ace Attorney die in 2011 voor de 3DS moet verschijnen.

Na het samengaan van Street Fighter en Tekken is dit alweer zo'n onverwachte versmelting tussen twee concurrerende franchises. Je gaat je bijna afvragen wat we op dat vlak in de toekomst nog meer kunnen verwachten. Belmont VS Kratos? Solid Snake VS Sam Fisher? Samus VS Master Chief? Sinds Mario en Sonic samen hun ding doen, kijken we nergens meer van op.

"WE HEBBEN WAT INTERNE VERANDERINGEN MOETEN DOORVOEREN."

Hoe je slecht nieuws mooi brengt. IO Interactive (Hitman, Kane & Lynch) over het ontslaan van 35 medewerkers.

WALK-IN CLOSET VOOR MANNEN

Vrouwen schijnen er spontaan een natte slip van te krijgen. Het is voor hen echt het hoogst haalbare: een walk in-closet.



Voor de lezers die het begrip niet kennen; een walk-in closet is een kast met kleding waarin je kunt rondlopen. Mannen hebben niks met die shit, hoogstens voor hun sneakers collectie. Of je moet het zo doen als deze Amerikaan. Die vulde zijn walk-in closet met stuff waar wij dan weer een natte slip van krijgen…

GROETEN UIT CHICAGO

Waar: Chicago.
Wie: Jurjen.
Waarom: Om F.E.A.R. 3 en Mortal Kombat te spelen.
Gezien: Veel coole winkels en fraaie parken. In een van die parken staat "The Bean", een indrukwekkend grote spiegelende koffieboon.
Gedaan: Op vrije dag gewandeld over de pier en langs het strand naar Lincoln Park met gratis dierentuin.
Gekocht: Een pogo-pennetje om op de iPad te tekenen. Voor het eerst in een PlayStation HQ-winkel geweest, maar helaas hadden ze geen Mario spellen.
Gegeten: Mexicaans nachoschaaltje gevuld met pittig vlees, salsa, pepers en guacomole.
Gedronken: Champagne, wijn en cocktails op de 95e etage van de Hancock Tower, met adembenemend uitzicht over de stad.
Minder: In de parken en op het strand is het streng verboden alcohol te nuttigen.
Score: **92**



COMMENTAAR


JAN

BIJ DE NEUS GENOMEN



Ik moet even wat rechtzetten over Star Wars: The Force Unleashed II. Zoals je hebt kunnen lezen, was ik voorafgaand aan de release behoorlijk enthousiast, maar stelde het eindresultaat teleur. Wat ging er mis en waar ging het mis? Een reconstructie.
Toen ik begin 2010 bij LucasArts de eerste beelden van TFU II zag, oogde de game al behoorlijk slick en met name de controls waren strakker dan ooit. Er was nog wel het nodige poetswerk te verrichten, maar daar was nog tijd genoeg voor.
Op een Pre-E3 event in London zag ik TFU II opnieuw in actie, nu met de zogenaamde 'freefall God of War' momenten. Een stuk meer arcade en scripted maar ook nu spatte de actie weer van het scherm.
In L.A. op de E3 liet de game bij ons allemaal een goede indruk achter. Je kon armen, benen en hoofdjes van Stormtroopers afslicen en grafisch was het spel ronduit top. Dit moest wel goed komen. Ook de fenomenale trailer die op de beursvloer getoond werd, beloofde veel fraais.
Maar dan…
Haden Blackman stapt vlak na de E3 op en dat doet de sfeer binnen LucasArts geen goed. Nieuws over op handen zijnde ontslagen en het feit dat deel 3 voorlopig in de ijskast wordt gezet, maken de situatie er niet beter op.
Dan gaan we aan de slag voor PU 12; het nummer waarin we de review van TFU II als coverview zouden doen.
Echter; we krijgen, ondanks alle beloften, alleen een preview versie met daarop een handjevol levels. Maar goed; die levels zijn dus wel erg mooi en spelen als een trein. Als dit slechts het topje van de ijsberg is dan staat ons nog heel wat fraais te wachten…
Kort daarop komt de full game binnen, en blijkt dat de preview versie al een heel groot deel van het spel was! Niet zo vreemd dat LucasArts (zogenaamd?) geen review versie beschikbaar had! Hier klopt iets niet, maar ondertussen heb ik wel al lopen roepen dat de game fantastisch gaat worden. Ja, de controls zijn tight, de dubbele lightsaber actie is fantastisch maar de lengte is beschamend, de plotgaten gapend en zaken waar naar geteased wordt, komen uiteindelijk nauwelijks aan bod.
Het moge duidelijk zijn. We zijn bij de neus genomen door LucasArts en iedere toekomstige Star Wars game zal ik met meer scepsis benaderen dan wie dan ook. Mijn Star Wars liefde heeft een flinke deuk opgelopen en ik weet niet of het ooit nog goed komt…

JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

BODYCOUNT KOMT HERFST 2011

Nu Codemasters iets meer van haar kaarten op tafel heeft gelegd (zie ook de special elders in deze PU) wordt het tijd weer eens wat over Bodycount te zeggen. Het is weliswaar een beetje stil rond deze arcade destructie shooter, maar Bodycount is nog steeds alive and kicking. Nu DiRT 3 en Operation Flashpoint: Red River in de eerste helft van 2011 verschijnen, is het natuurlijk duidelijk dat Bodycount pas later zal uitkomen. Mijn glazen bol vertelde me zelfs al voorzichtig een maand; namelijk september. Maar laat ik iets meer veiligheid inbouwen en er herfst 2011 van maken, oké?

POWERSPY

- Het is een Amerikaan gelukt om Fallout: New Vegas uit te spelen zonder ook maar één persoon of creatuur te doden.
- Jij vraagt zich af wat daar in hemelsnaam de lol van is.
- Dat Jam Rapster is bijna uit, en dan worden er altijd alarmende reclamecampagnes en stunts rond zo'n spel opgezet. Konami leek het in dit geval leuk om de rap karaoke door… Hulk Hogan te laten oefenen.
- Kan iemand de Powerspy vertellen wat Hulk Hogan met rap te maken heeft?
- Behalve dat zijn haarlijn en zijn knieën 'rap' slijten?
- GT5 is dus uit en dat is goed nieuws voor alle fans. De Powerspy daarentegen is er minder enthousiast over. Het scheelt hem toch zeker zes pagina's per maand in de PU.
- Aan de andere kant: Yamauchi heeft alweer gemeld dat hij met deel 6 bezig is. Dus leidt de Powerspy zijn zoon alvast op om hierover grappen te maken als dit spel zo rond 2024 uit zal komen.
- Bizar overigens dat GT5 een patch nodig had om het online gedeelte goed aan de praat te krijgen. Is net als thuis je Ferrari afgeleverd krijgen, en er dan achter komen dat de verkoper de autosleutels er niet bij heeft gedaan.
- De Powerspy snapt nu pas waarom Activision's Star Wars Force Unleashed II zo kort was. Dan heb je meer tijd om hun andere spel, Black Ops, te spelen.
- Eigenlijk had de The Force Unleashed II ook in drie [illegible] moeten worden.
- Wie weet had Ed dan voor het eerst in zijn loopbaan een tekst op tijd gehad.
- Kan iemand de Powerspy uitleggen waarom iemand zijn game Ivy the Kiwi wil noemen?
- En wat wordt de opvolger: Mamba the Mango? Anton the Ananas?

"DE GAME IS ECHT BETER DAN DE HUIDIGE REVIEWS VAN MEDAL OF HONOR AANGEVEN."

Nog beter? EA's Peter Soderlund over Medal of Honor.

KILLZO

Nu Medal of Honor en CoD: Black Ops uit zijn, kijken we alweer vooruit naar het shootergeweld dat 2011 ons gaat brengen. Een van de aankomende toppers is natuurlijk Killzone 3. Jan en Jeroen gingen alvast los in de multiplayer bèta.

Killzone 3 ziet er gewoon fantastisch uit. De sfeer, de details, de effecten... zeker als je 't vergelijkt met bijvoorbeeld de graphics van Black Ops online, dan is Killzone 3 duidelijk heer en meester, en dat is geen patriottisme.
Dan de besturing van je personage. Kon je deze in Killzone 2 nog enigszins als log of traag bestempelen, nu voelt alles een stuk soepeler en vloeiender. Het is nog steeds ingebed in een wat meer realistische feel, maar duidelijk een verbetering.

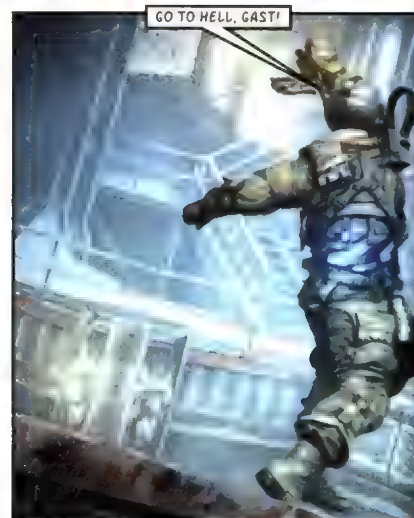
KLASSEN & GOODIES

Vergeleken met deel 2 zijn de klassen Soldier en Assault verdwenen; de vijf klassen zijn nu Field Medic, Engineer, Tactician, Engineer en Infiltrator. Iedere klasse kent drie primaire en drie secundaire wapens, alsmede zes special abilities.
Met speciale acties verdien je ribbons, die nu een directere impact op de gameplay hebben (sneller en stabieler richten, stiller rennen, sneller herladen etc.) en al spelend verdien je punten.
Voor verschillende acties krijg je reward XP maar je kunt ook bonus XP verdienen, bijvoorbeeld door een aanvaller neer te schieten die net een pakketje explosieven aan het plaatsen is.
En dan heb je natuurlijk de jetpacks en de Exo Mech die de actie een frisse injectie geven. De eerste kent een mounted machinegeweer waarmee je 'death from above' kunt laten droppen op je paniekerige medespelers. Bovendien kun je langzaam dalen, waarmee de jetpack uit Killzone 3 die uit Halo: Reach met gemak overtroeft.
De Exo Suit, waarin je maar al te graag plaatsneemt, lijkt op papier wellicht overpowered, maar onkwetsbaar ben je zeker niet. Je kunt weliswaar met raketten en turrets van een flinke afstand kills op je naam schrijven, maar je bent ook traag en slecht wendbaar. Bovendien: één welgemikt headshot van een sluipschutter en je bent ook in deze Mech het haasje.

MODES

In de bèta konden we drie modes spelen: Guerrilla Warfare (Deathmatch), Warzone (de mode uit Killzone 2 waar de opdrachten dynamisch veranderen en je dus





> **"GUERRILLA HEEFT MET KILLZONE 3 GOUD IN HANDEN."**

MONSTERLIJKE MOVES

De close combat moves van Killzone 3 zijn bruter dan ooit en zullen online voor de nodige snoeiharde kills gaan zorgen. Zo kun je een vijand van achteren een mes in z'n nek steken, z'n keel doorsnijden, je combat knife in een oogkas duwen en even doorroeren, iemand z'n nek breken, je vijand neerslaan en vervolgens in het gezicht trappen, het hoofd van je tegenstander vastpakken en z'n ogen in z'n kassen drukken etc.
De moves zijn context sensitief dus afhankelijk van waar je staat en hoe je een vijand benadert, voer je een bepaalde actie uit.
Killzone 3 is dus niet voor tere zieltjes en de foot stomp uit Gears of War lijkt opeens voor softies.




De PU-redactie wenst alle lezers een wreed nieuwjaar!

NE 3

JAN & JEROEN GAAN LOS IN DE MULTIPLAYER BÈTA





JAN GAAT VOOR... MARKSMAN

Ja, de Medic van Jeroen is een toffe klasse al blijft het een beetje raar dat deze klasse over een M82 rifle kan beschikken, maar oké. Ikzelf hou van 'the element of surprise' en daarom heb ik een voorliefde voor de Marksman. Deze kan cloaken en de radar opfokken, en het blijft gewoon een ultiem genot om een nietsvermoedende vijand van een afstand met je sluipschuttersgeweer neer te knallen.
Weliswaar heeft ook de Infiltrator z'n aantrekkingskracht met z'n sprintvermogen en z'n rocket launcher, maar ik denk dat ik uiteindelijk voor de Marksman ga.

JEROEN GAAT VOOR... MEDIC

Ik ben helemaal down met de multiplayer van Killzone 3 en dat komt voornamelijk door de Medic klasse. Een multiplayer game is voor mij immers pas compleet wanneer ik als Medic kan rondhuppelen. Lekker een beetje in de achterhoede blijven, manschappen healen en daar waar nodig wat covering fire geven.
Dus dames en heren gamers, wanneer je in Killzone ligt dood te gaan, druk dan niet meteen op X om te respawnen, want de kans is groot dat ik gewoon aan kom sprinten om je weer op de been te helpen. Gewoon omdat ik dat graag doe, en die vijftig punten die ik daarmee verdien, laat ik natuurlijk ook niet liggen.

niet steeds terugkomt in een menu) en het gloednieuwe Operations. Die laatste heeft ons hart gestolen omdat het een zeer objective based type gameplay is, met een heel filmisch gevoel.
Het ene squad functioneert als aanvallers het andere als verdedigers, en het squad en de spelers die de meeste punten scoren, krijgen een prominente plek in de ingame cutscenes.
Operations konden we alleen spelen in de (prachtige en zeer sfeervolle)



Frozen Dam map, waar je diverse submissies moet doen om vooruitgang te boeken naar het volgende deel van de missie. Zo moet de aanvallende partij eerst een deur opblazen om verder te komen.

MAPS

Er zijn drie maps beschikbaar in de bèta, en die lopen we even met je door.
De enorme **Turbine Concourse SE-6** map is ontworpen met jetpacks in het achterhoofd, dat kan niet anders. Bovendien speelt een enorme EMP generator een allesbepalende rol. Om de zoveel tijd gaat het apparaat los en dan wil je niet in de buurt zijn, want dan word je levend geroosterd. Bovendien zullen radars en jetpacks dan tijdelijk even niet functioneren. De map kent vele lagen en heel veel mogelijkheden voor zowel close quarter als long distance actie.
Een waar kunstwerk is **Frozen Dam**; een prachtige besneeuwde setting van gemiddelde grootte met veel kamers, en gangetjes. Achter ieder hoekje kan de vijand schuilen en de map is perfect voor objective based gameplay. Misschien wel de mooiste Killzone map ooit.
Corinth Highway is een enorme maar vrij basic map. Hier vind je de Exo Suit en die zul je nodig hebben ook. Erg fraai is de afbrokkelende snelweg waar je onder of op kunt vechten. Wij vonden deze map goed, maar wel de minst leuke van de drie in de bèta.

EERSTE INDRUK

We zijn onder de indruk van wat we tot nu toe gezien en gespeeld



Als jij ook dergelijke beelden ziet als je door je WC-bril kijkt, dan kun je beter even snel langs de maag- lever- darmspecialist.

hebben. Als dit de bèta is, dan kunnen we niet wachten op het eindresultaat. Helemaal als je bedenkt dat ook de singleplayer veel belooft en dan is er nog de 3D ondersteuning, alsook de Move ondersteuning.
Zeker weten dat Guerrilla met Killzone 3 goud in handen heeft.





VERWACHTING

Killzone 2 bood een goede multiplayer, maar die van Killzone 3 gaat daar dubbel & dwars overheen. Dat durven we nu al te voorspellen. De sfeer, de variatie en de forse vernieuwingen gaan ervoor zorgen dat Black Ops er online een geduchte concurrent bij gaat krijgen.

+ Sfeer.
+ Looks.
+ Operations modus.
+ Besturing.
- Geluid was duidelijk nog niet geoptimaliseerd.



KILLZONE 3
PS3
GUERRILLA STUDIOS / SCEE
FEBRUARI 2011

MARIO SPORTS MIX

Een sportspel van Nintendo zonder Mii-poppetjes? Ja, je ziet het goed. Jurjen voelt zich weer helemaal terug in de GameCube-tijd, nu hij als vanouds met zijn held Mario de ballen kan slaan en gooien. En natuurlijk is Waluigi ook van de partij.

Waluigi: "What the fuck is dit nou weer voor crap?"
Mario: "Hey Waluigi, ouwe gabber, je mag meedoen aan mijn nieuwe spel! Het is zelfs veel meer dan een spel, het zijn vier sportspellen tegelijk! We spelen ijshockey, basketbal, volleybal en trefbal, jippie!"
Waluigi: "Trefbal. Je fucking meent het! Laat me raden. We besturen die sporten door met de afstandsbediening te zwiepen."
Mario: "Ja, leuk hè? Als je de bal wilt werpen, moet je zwiepen. En als je de bal wilt slaan, moet je ook zwiepen."
Waluigi: "Dat dacht ik al. In plaats van op een knop te drukken, moet je met de afstandsbediening schudden. Hilarisch."
Mario: "Leuk toch?"

UITMELKEN

Waluigi: "Waarom moet ik eigenlijk meewerken aan deze troep? Hier zit toch niemand op te wachten na Wii Sports, Wii Sports 2, Sports Island 3 en al die andere party-shit?"
Mario: "Mario is terug, woehoe! Geen Mii-poppetjes meer! Met Mario wordt alles nieuw en jij mag meedoen!"
Waluigi: "Weet je, in het GameCube-tijdperk kreeg Nintendo terechte kritiek op het uitmelken van oude personages. Toen kwam het Wii-tijdperk, en daarmee de kritiek op die Mii-tjes, en die is ook terecht. Dus wat doet Nintendo? Ze gaan weer verder met het uitmelken van de oude personages!"
Mario: "Maar elk personage heeft een persoonlijke superaanval! Elk speelveld heeft een eigen sfeer en obstakels! En je kunt koopa-schilden schieten!"

VIER SPELERS ONLINE

Waluigi: "O man, ik had zo graag voor EA gewerkt. Of voor Ubisoft desnoods. In plaats daarvan word ik eens per drie jaar uit de kast gesleept voor het zoveelste gezelschapsspel met Koopa-schilden. Nintendo zal nooit van haar fouten leren."
Mario: "Vier spelers online."
Waluigi: "Wat? Wat? Wat zei je daar?"
Mario: "Vier spelers online. Je kunt de game met vier spelers online spelen."
Waluigi: "Wel heb ik ooit! Dat had ik niet verwacht van Nintendo, moet ik eerlijk zeggen. Online-ondersteuning op de Wii, toe maar. Microsoft moet gaan oppassen, haha."
Mario: "Het spel is door Square Enix gemaakt, trouwens."
Waluigi: "Haha, Square Enix? Je fucking meent het."

SNELLE ARCADEFUN

Mario: "Is er iets mis met Square Enix? Wat sta je nou te grijnzen?"
Waluigi: "Ik grijns om de manier waarop Square Enix de Wii ondersteunt. De grootste RPG-maker ooit. Ze brengen Final Fantasy XIII en Deus Ex naar de HD-consoles. En wat krijgen Wii-bezitters? Een party game met Mario en Waluigi."

> "GOEDE, SNELLE ARCADEFUN."

Mario: "Zoals je party game uitspreekt... alsof er iets mis is met snelle arcadefun met je vrienden. En dat ik op de verpakking sta, dat moet je zien als een keurmerk. Zodat de consument weet dat het GOEDE snelle arcadefun is."
Waluigi: "Joh, verkoop dat aan je moeder."
Mario: "Dat ik zo succesvol ben, heeft te maken met hoogstaande fun, en nergens anders mee. Ik snap niet waarom mensen altijd zo over me lopen te zeiken."
Waluigi: "Excuses, ik ga even naar het toilet. Volgens mij moet ik kotsen en schijten tegelijk."



Je kunt zien dat ie ervaring heeft met super smashen.





GAAT MARIO SPORTS MIX TE VER?

Kijk, niemand verwacht realisme in een Mario sportspel. Sterker nog, je wilt ook gewoon dat de personages superkrachten hebben en power-ups in de strijd kunnen gooien. Dat maakt die games leuk. Maar dat je in basketbal en volleybal je punten kunt vermenigvuldigen om zodoende met een enkele treffer soms wel dertig punten te scoren... misschien gaat Mario Sports Mix daarmee wel een stapje te ver.

VERWACHTING

Mario Sports Mix levert goede, snelle arcadefun. Het wordt een leuke, toegankelijke game om op de bank of online met anderen te spelen. Maar verwacht geen nieuwe of baanbrekende dingen. En verwacht vooral geen diepgang en realisme.

- \+ Vier sporten op één schijf.
- \+ Power-ups en special moves.
- \+ Online-ondersteuning.
- − Oppervlakkig zwiep-en-zwaai vermaak.
- − Hopelijk hebben we hiermee alle Mario-sporten wel gehad.


JURJEN

MARIO SPORTS MIX
Wii
SQUARE ENIX / NINTENDO
MAART 2011

HOMEFRONT

JJ SLUIT ZICH AAN BIJ HET VERZET

In 2009 maakte Homefront een verpletterend debuut op de E3. Daarna werd het stil, met als gevolg dat de game een beetje van de radar verdween. Onlangs gaf developer Kaos echter weer een teken van leven. Een hoopvol teken, volgens JJ.

Zo'n anderhalf jaar geleden gingen we massaal uit ons dak vanwege een tien minuten durend gameplay filmpje dat ons een apocalyptisch Amerika toonde dat zuchtte onder Koreaanse overheersing (Noord- en Zuid-Korea zijn één in Homefront). Enkele vrijheidsstrijders legden zich echter niet bij de situatie neer en bestreden de bezetters. Opvallend waren de dikke explosies en de op afstand bestuurbare wagen die de speler in staat stelde vijandelijke voertuigen en barricades voor hem weg te blazen.

> "DIKKE ACTIE, MAAR OOK EEN INTRIGERENDE VERHAALLIJN."

Maar na dat vette filmpje werd het stil. Heel stil. Tot er onverwacht een mailtje binnenkwam dat ik de singleplayer in Amsterdam mocht checken.

IN YOUR FACE

Nu ik Homefront heb gespeeld, weet ik dat de game nog leeft, en niet zo'n klein beetje ook. Grafisch is de boel flink opgepoetst en Kaos heeft zichzelf de even bewonderenswaardige als lastige opdracht gegeven om voor het eerst een shooter te maken waarin je echt emotioneel geraakt wordt door de actie.
Volgens Kaos draaien shooters te vaak om 'helikoptertje uit, pief paf poef, iedereen dood, helikoptertje in'. De emotionele impact van geweld en agressie zie je nooit.
In Homefront gaat dat wel gebeuren. Omdat het tempo lager ligt, word je steeds met je smoel in de ellende gedrukt. Zo begin je de game (als gevangene) met een rondrit in een bus waarbij je keihard geconfronteerd wordt met de wrede repressie van de Koreanen. Zo schiet een soldaat de hersens van een voorbijganger tegen je raam en kort daarna worden twee ouders voor de ogen van hun kind geëxecuteerd. Het gejammer van de kleine heb ik nog in mijn hoofd.
Ik ben het weliswaar niet helemaal eens met de stelling van Kaos dat emotie nog nooit in shooters te zien is geweest (Half-Life kende die lading wel degelijk), maar het is op z'n minst verfrissend dat we, in het tijdperk dat iedereen net zo hard wil bulderen als Black Ops, weer eens een shooter krijgen met een diep verhaal.

PITTIG

Een ander opvallend aspect is dat de actie pittiger is dan je gewend bent in hedendaagse shooters. De A.I. van de vijand zorgt er voor dat je steeds moet flanken om door de linies te breken. En de op afstand bestuurbare wagen is zeker niet overpowered. Na elk schot moet je laden, en de game zorgt er precies op die momenten voor dat vijanden op je af komen. Tot slot is de munitie ook spaarzamer aanwezig. Rambo's krijgen dus een probleem in Homefront, terwijl je die gast nu juist nodig hebt in de strijd tegen de Koreanen. Of...?



NOORD-KOREA VEROVERT DE VS?

In Homefront overheerst (Noord)Korea de hele wereld. Gelul zou je zeggen. Maar nee, Kaos Studios heeft er een plausibele verklaring voor bedacht. Eentje die zou kunnen werken. Laat Kim 't maar niet horen...

- **2011:** Noord-Korea vergroot z'n wapenarsenaal, wat sancties van VN uitlokt.
- **2012:** Kim Jong-il overlijdt. Hij wordt opgevolgd door zijn zoon Kim Jong-un.
- **2013:** Kim Jong-un verenigt Noord- en Zuid-Korea.
- **2015:** De olieprijzen stijgen naar $20 per gallon in de VS, waardoor het land destabiliseert.
- **2017:** De US Dollar klapt in elkaar en 't Amerikaanse leger trekt zich terug uit het buitenland.
- **2018:** Japan sluit zich aan bij de Koreaanse Republiek.
- **2022:** De Amerikaanse economie stort in.
- **2024:** Korea annexeert verschillende staten in Oost-Azië.
- **2025:** Korea valt de VS aan. Een EMP in een communicatiesatelliet verstoort de Amerikaanse infrastructuur. Het Koreaanse leger neemt Hawaii in. Cyber attacks leggen grote sites plat. Koreaanse troepen trekken San Francisco binnen. Het Amerikaanse leger valt uiteen. Start Homefront...







Inclusief gastrolletje van Jean-Claude Van Damme.

PU-TV: HOMEFRONT
Veel meer over Homefront op pu.nl/putv/homefront.

VERWACHTING

Homefront verdient het om in de gaten gehouden te worden. Niet alleen om de dikke actie, maar ook om de intrigerende verhaallijn. Hadden we het op de E3 toch goed gezien.

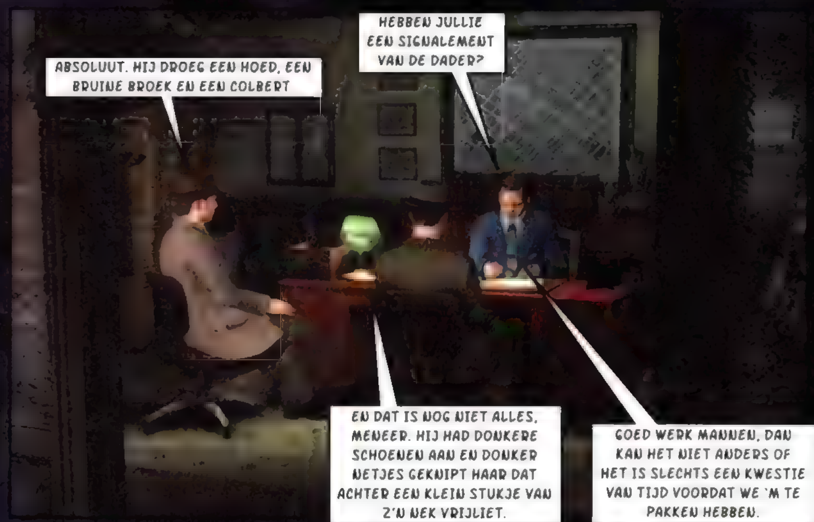
- + Intrigerend verhaal.
- + Pittige actie.
- + Koreanen als vijand verfrissend.
- − Emotie is lastig om in een dergelijke game te verwerken.


JJ

HOMEFRONT
PS3 / XBOX 360 / PC
THQ
Q1 2011

L.A. NO

L.A. Noire draagt dan wel het Rockstar stempel maar het is geen doorsnee Rockstar game. Jeroen legt het jullie graag uit.



Na afloop van de demo merkte ik dat de mensen van Rockstar opmerkelijk veel interesse toonden in wat wij, een select groepje journo's, van de game vonden. Dat doen ze normaal ook, maar ditmaal bleven ze maar doorvragen. Ze weten dat ze iets moois in handen hebben maar het is wel iets totaal anders dan wat Rockstar normaal gesproken maakt, en dat brengt wellicht wat onzekerheid met zich mee.

TEAM BONDI

L.A. Noire is dan ook een samenwerking tussen Rockstar games en Team Bondi, en dat is ten koste gegaan van het typische Rockstar sausje.
Is dat erg? Nee, L.A. Noire is serieuzer, duisterder en vooral veel trager dan we van Rockstar games gewend zijn maar dat past goed bij dit point and click-achtige adventure in een free roaming stad.
De game plaatst je in de schoenen van Cole Phelps (gespeeld door Aaron Staton), een Tweede Wereldoorlog veteraan die een baan vindt bij de LAPD. Je volgt het verhaal van Cole terwijl hij zich omhoog probeert te werken in de politie organisatie.

MMMM... VERDACHT. DIE GAST HEEFT EEN STYLUS, TERWIJL DE DS PAS OVER RUIM ZESTIG JAAR WORDT UITGEVONDEN.
ER WORDT GEZEGD DAT U HELDERZIEND BENT. KUNT U DAT BEWIJZEN?
IN DECEMBER 2010 ZULLEN WIJ GEDRIEËN IN EEN NEDERLANDS GAMETIJDSCHRIFT AFGEBEELD STAAN, MET BRILJANTE TEKSTEN IN ONZE TEKSTWOLKJES.

Met iedere succesvolle zaak die jij afrondt, kom je meer te weten over het overkoepelende verhaal. Immers, niet alles is wat het lijkt in het L.A. van de jaren '40.

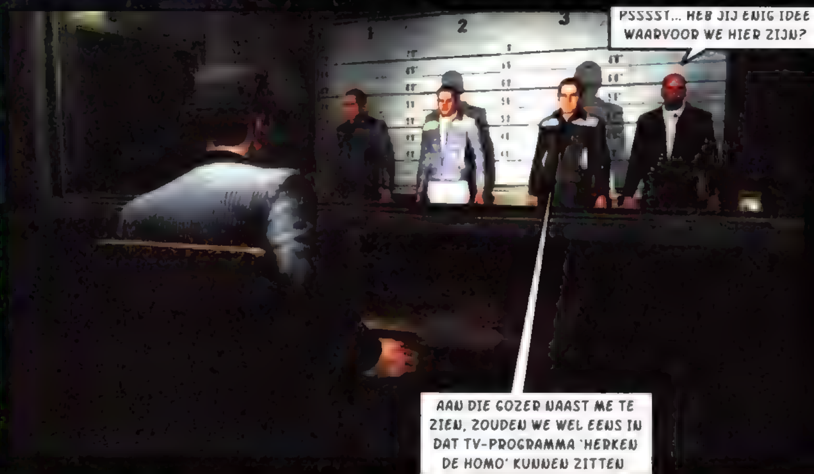
ZAKEN

L.A. Noire is geen freeroamer zoals GTA of Red Dead, het is opgedeeld in hoofdstukken, cases genaamd. Deze beginnen steeds in het LAPD gebouw waar je een case krijgt toegewezen.
De case die ik in mijn demo speelde, was getiteld The Fallen Idol. Twee vrouwen, waaronder een B-film actrice, hebben een ongeluk gehad. Ze zijn gedrogeerd in een wagen aangetroffen die van een heuvel af tegen een billboard is gereden.
Samen met je partner rijd je naar de crimescene. Daar aangekomen is het zaak dat je, voordat je ooggetuigen of slachtoffers gaat interviewen, eerst de omgeving inspecteert. Terwijl je om de wagen heen loopt, zullen diverse mensen je aanspreken om je eventuele tips te geven en zul je ook muzikale hints krijgen. Zo zal er een muziekje spelen wanneer er aanwijzingen in de buurt zijn en weer een ander deuntje als je met je snufferd voor een goede clue staat.
Vervolgens kun je de aanwijzingen oppakken en ronddraaien, mits dat noodzakelijk is, om zo meer uit het object te kunnen halen. Hou je het object precies goed dan zal er automatisch ingezoomd worden en wordt er een aantekening gemaakt in je notitieboekje.

"IK VIND DIE JAREN '40 SCENE FANTASTISCH."

ONDERVRAGINGEN

Dat notitieboekje is van vitaal belang voor je vorderingen. Alles wordt er in opgeslagen en je gebruikt het voor misschien wel het



MADMEN

Hoofdrolspeler Cole Phelps wordt in deze game vertolkt door niemand minder dan Aaron Staton. Ik schrijf expres vertolkt omdat hij niet alleen zijn stem en uiterlijk heeft geleend aan de game, maar daadwerkelijk alle scènes heeft geacteerd.
Aaron Staton kennen we natuurlijk uit de serie Madmen, waarin hij de rol van Ken Cosgrove vertolkt (zie screen). Hij is overigens niet de enige Madman die je tegen zult komen. In een andere case, genaamd 'A Marriage in Heaven', zien we Michael Gladis (Paul Kingsey in Madmen) een barman spelen.

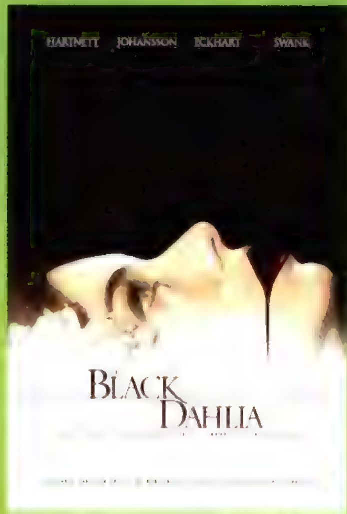


De reden dat er Madmen acteurs te zien zijn in deze game heeft natuurlijk alles te maken met de cultstatus van de acteurs maar ook met het feit dat L.A. Noire en Madmen ongeveer in dezelfde periode spelen.
Mocht je Madmen niet kennen, ga dan even heel snel de DVD box van seizoen 1 tot en met 3 halen. Echt de moeite waard.

IRE

JEROEN STRUINT DOOR HISTORISCH L.A.

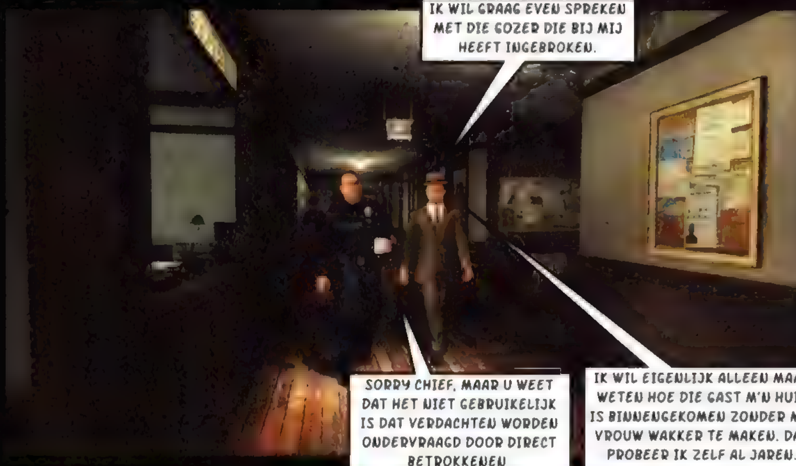
FILM INVLOEDEN
Zoals bij iedere game die Rockstar uitbrengt, haalt ook L.A. Noire de nodige inspiratie uit Hollywood films. In dit geval zijn L.A. Confidential en Black Dahlia herkenbare bronnen. Ook maakt men gebruik van moorden die daadwerkelijk ooit hebben plaatsgevonden.



belangrijkste aspect van de game, de ondervragingen.
Tijdens de ondervragingen maak je kennis met het meest vooruitstrevende deel van het spel: de bijna perfecte facial animations (de acteurs zijn dankzij een nieuwe techniek gescand ipv gecaptured).
Tijdens de verhoren is het zaak dat je goed kijkt naar de gelaatsuitdrukkingen van een personage; hieruit kun je wellicht afleiden of ze de waarheid spreken of dat ze liegen. Tijdens het vraag en antwoord spel krijg je telkens drie mogelijkheden: je gelooft het verhaal, je oefent wat extra druk uit om meer te weten te komen of je beschuldigt de ondervraagde van het vertellen van leugens. Dat laatste moet je dan wel weer kunnen onderbouwen met aanwijzingen die je gevonden hebt, en aangezien alles in je notitieboekje staat, kun je dat in alle rust nakijken.
Het mooie van de ondervragingen is dat je al snel aan het gezicht van de ondervraagde af kunt lezen wanneer ze liegen en daar moet je dan ook goed gebruik van maken. Maar naast de gezichten kun je je conclusies ook trekken aan de hand van de manier van praten of de ademhaling. Dat kan ook alleen maar omdat in de game gebruik is gemaakt van echte acteurs en niet voor de zoveelste inwisselbare Nolan North stemacteur.
Tijdens de demo case (een simpel auto-ongeluk blijkt uit te lopen op een verkrachtingszaak), wordt duidelijk dat de ondervragingen een grote rol spelen bij het oplossen van de zaak. Op alle vragen die je stelt kun je een goede of verkeerde reactie geven, maar alleen als je op alle vragen goed reageert, krijg je alle info. Heb je verkeerd gereageerd dan blijft een deel van de informatie achterwege en zul je die op een andere manier moeten achterhalen.

ACHTERVOLGING

De actie in L.A.Noir te beperkt zich gelukkig niet tot onderzoeken en interviews afnemen; je zult ook in achtervolgingen (in auto's en te voet) en shootouts terechtkomen, inclusief de mogelijkheid om cover te zoeken.
Ook de case die ik meemaakte, was een mix van rustige onderzoek momenten en keiharde actie, maar toch deed het in geen enkel opzicht denken aan wat Rockstar normaal gesproken uitbrengt.
En daarom denk ik dus ook dat de medewerkers van Rockstar zo geïnteresseerd waren in mijn mening, en misschien jij ook wel?
Ik heb ze in ieder geval verteld dat die jaren '40 scene fantastisch overkomt en dat ik het hele detective jasje wat er omheen hangt eveneens ontzettend tof vind. Vooral het feit dat je zelf op je gemak een beetje kunt gaan puzzelen, dingen kunt onderzoeken om de waarheid boven tafel te krijgen, beviel mij uitstekend. Natuurlijk speelt ook mee dat de game er ongelooflijk goed en geloofwaardig uitziet, en dat geldt niet alleen voor de motionscans maar eigenlijk voor de hele spelwereld.
Als laatste bekende ik de mannen van Rockstar dat ik een grote Madmen fan ben, dus toen snapten die gasten helemaal waarom ik met een tevreden grijns de studio verliet.



VERWACHTING

Een keiharde film noir game, vol dubbele agenda's in het L.A. van de jaren '40.

+ Onwaarschijnlijk mooie beelden.
+ Verschrikkelijk goede en geloofwaardige gezichtsanimaties.
+ Het lijkt de meest filmische game tot op heden te worden.
- Het is misschien niet iets voor de doorsnee GTA en Red Dead speler.


JEROEN

L.A. NOIRE
PS3 / XBOX 360
TEAM BONDI / ROCKSTAR GAMES
LENTE 2011

ALTERNATE

Samsung SyncMaster P2770FH

27" LCD monitor

- Grootte: 27 inch (16:9)
- Resolutie: 1.920x1.080 pixels (Full HD)
- Dyn. contrast: 70.000:1 • Reactietijd: 1 ms
- Helderheid: 300 cd/m² • DVI-I (HDCP), HDMI
- Gratis RUSE game voor PC (Op=Op)



289,-

V6LU1D

MSI R5830 Twin Frozr II

Grafische kaart

- PCIe x16 v2.1 • ATI Radeon™ HD5830 chipset (800 MHz)
- 1024 MB GDDR5 geheugen (780 MHz)
- DisplayPort, DVI, HDMI • Twin Frozr II Thermal Design
- ATI Eyefinity™ + Stream™ technologie
- Microsoft DirectX® 11-compatible • Op=Op



139,90

JCXNVE

AMD Athlon™ II X4 640

Socket AM3 processor

- Corenaam: 'Propus' • 4x 3,0 GHz kloksnelheid
- 2 MB L2 cache • 4000 MT/s (HyperTransport)
- 45 nm technologie
- Boxed





94,90

HD1A72

LiteOn IHOS104

Blu-ray ROM

- Bekijk High Definition Blu-ray films en zie de kleuren als nooit te voren
- Ook compatibel met DVD en CD
- Serial-ATA/150 aansluiting
- Zwart



49,99

CJBL53

Western Digital Caviar Green

2 TB harddisk

- Capaciteit: 2000 GB
- SATA 3 Gb/s
- Snelheid: 5.400 tot 7.200 rpm
- Cache: 64 MB
- IntelliPower
- IntelliSeek
- Cool, quiet, eco-friendly



89,90

AFBW14

Sitecom WL-368

Wireless 300N Gigabit router

- Superieure draadloze doorvoersnelheid
- Max. 300 Mbps (IEEE 802.11n) WLAN
- 4x 10/100/1000 Mbps LAN (RJ-45)
- Beveiliging: WEP 64 & 128 bits, WPA-TKIP, WPA-AES, WPA-Radius
- 2 interne antennes
- One push Wireless setup



59,90

01SIB2

Acer Aspire 7741Z-P614G32Mn

De Aspire 7741 is voorzien van een 17.3-inch breedbeeldscherm met hoge resolutie en biedt daarmee voldoende schermruimte voor zowel multitasking als ontspanning.

- 17,3" LED-Backlit display (16:9) • Intel® Pentium® P6100 (2,0 GHz)
- 4 GB DDR3 geheugen • 320 GB harddisk • Intel® GMA HD graphics
- DVD-brander • Webcam • HDMI
- LAN, WLAN-N • Windows 7 Home Premium
- Gratis Toy Story 3 DVD (Op=Op)





549,-

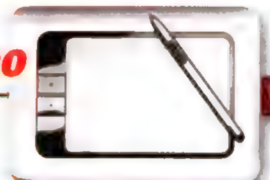
PI8CZN00

Bamboo Special Edition small

Pen & touch!

- Twee sensoren voor de invoer van pen en multi-touch
- Multi-touch gebarenherkenning om o.a. te scrollen, zoomen en roteren
- Tabletafmetingen: 248x 176x 8,5 mm
- Incl. digitale teken- en schildersoftware (o.a. Adobe Photoshop Elements 8)

BAMBOO FUN PEN & TOUCH



99,90

UG#WZN01/2

Logitech HD Pro Webcam C910

Webcam

- Resolutie: 1.920x1.080 pixels
- Opnemen in volledig HD-breedbeeld (1080p)
- Bellen in HD 720p • Autofocus • USB 2.0
- Met één klik eenvoudig HD-video (1080p) uploaden naar Facebook of YouTube • Ingebouwde stereo microfoon
- 20% cashback van Logitech na aanschaf



89,90

20% CASHBACK EN WIN

UA#L1A



*Maak kans op twee transavia.com vliegtickets!

Ben jij toe aan een ski- of juist een zonvakantie? Dan is dit het moment om een ALTERNATE PC te kopen. Bij aanschaf van een ALTERNATE PC vanaf 499 euro maak je nu namelijk kans op twee vliegtickets voor een transavia.com vliegbestemming naar keuze. Deze actie loopt van 29-11 t/m 31-12 en is geldig bij aankoop van een ALTERNATE Atlas, Jupiter, Mars, Mercurius, Minerva, Neptunus, Pluto, Saturnus, Terra, Utopia en Venus PC. Kijk voor de volledige actievoorwaarden op www.alternate.nl/transavia

www.alternate.nl

Prijzen zijn inclusief 19% BTW. Druk- en zetfouten voorbehouden. Acties geldig t/m 31-[illegible]-2010 of op=op.

LG 42LX6500 3D LED TV

TV kijken wordt een levensechte ervaring dankzij de 3D technologie van LG. Met deze 42 inch LG 3D LED TV heeft u een ongekende kijkervaring in drie dimensies!

- Grootte: 42 inch (107 cm) 16:9 • Resolutie: 1.920x1.080 pixels (Full HD)
- 4 HDMI-ingangen • DLNA (Digital Living Network Alliance)
- TruMotion 200Hz • USB 2.0 aansluiting
- LED plus technologie • Smart Energy Saving plus
- Wireless Media Box ready • 3D LED TV
- Gratis The Expendables Blu-ray (op=op)

Full HD 1080



999,-

EL8L47

LG BD570

Blu-ray speler

- DLNA-technologie (Digital Living Network Alliance)
- HDMI 1.3 • WIFI-functie • Simplink (HDMI-CEC)
- NetCast Youtube, Picassa & Accu Weather
- USB 2.0 aansluiting
- Full HD-upscaling voor DVD's (van 576i SD naar 1080p HD)



139,90

ED#L74

Home Digital Reference HDMI

HDMI-kabel

- De garantie voor optimale signaal kwaliteit
- Lengte: 1,5 meter (diverse lengtes beschikbaar tot 15 meter)
- Ondersteuning voor 3D TV, 7.1 audio • HDMI 1.4
- 100 Mbit ethernet • 24 karaat vergulde contacten • 30 jaar garantie
- Incl. 2 GB USB-stick in vorm van HDMI stekker



59,99

RYVC01

Maak kans op twee transavia.com vliegtickets!



ALTERNATE Jupiter P040

Multimedia PC

- AMD Phenom™ II X4 955 processor (3,2 GHz)
- 4 GB DDR3 geheugen
- 1000 GB harddisk
- 512 MB ATI Radeon™ HD4350 graphics
- DVD-brander • Cardreader
- G Data AntiVirus 2011
- Windows 7 Home Premium
- Maak kans op twee transavia.com vliegtickets.*



499,-

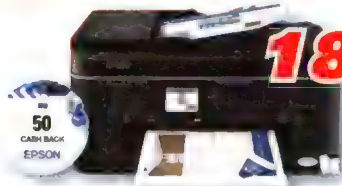
S4AVZN08

Epson Stylus Office BX625FWD

All-in-one oplossing

EPSON EXCEED YOUR VISION

- Printen, kopiëren, scannen én faxen!
- Printresolutie: 5.760x1.440 dpi
- 38 p.p.m. zwart, 38 p.p.m. kleur • Scanresolutie: 2.400x2.400 dpi
- Wi-Fi functie (IEEE 802.11b/g/n) • 6.3 cm LCD-scherm
- 50 euro cashback van Epson na aanschaf*



189,90

WT#EHE Kijk op www.alternate.nl/epson voor de actievoorwaarden

Samsung CLP-325

Kleurenlaserprinter

- Printresolutie: 2.400x600 dpi • 16 p.p.m. zwart, 4 p.p.m. kleur
- Printscreen knop • 32 MB intern geheugen
- Energiezuinig • USB 2.0



119,90

WL#UA2

ALTERNATE Neptunus P050

Multimedia PC

- AMD Phenom™ II X6 1055T processor (2,8 GHz)
- 4 GB DDR3 geheugen
- 2000 GB harddisk
- 1 GB ATI Radeon™ HD5770 graphics
- DVD-brander • Cardreader
- Gigabit-LAN • HDMI
- G Data AntiVirus 2011
- Windows 7 Home Premium
- Maak kans op twee transavia.com vliegtickets.*



749,-

S6AVZN06

Norton Internet Security 2011

Beveiligingssoftware

- Geavanceerde beveiliging tegen internetgevaren.
- Antivirus • Antispyware • Antiphishing
- Norton Safe Web • Ouderlijke controle
- Identiteitsbescherming • Antispam
- Nederlandse versie
- 1 jaar bescherming voor 3 PC's

Norton



39,99

YVVSZN0E

Office Home & Student 2010

Microsoft software

Microsoft Office

- Word 2010 • Excel 2010
- PowerPoint 2010 • OneNote 2010
- 1 licentie voor 3 gebruikers • Nederlandse versie
- Nu € 25,- cashback i.c.m. aanschaf van een PC of notebook!*

25,- RETOUR



109,90

YVOMZN0H *Kijk op www.alternate.nl/office voor de voorwaarden

ALTERNATE Saturnus P030

High-end PC

- AMD Phenom™ II X6 1090T processor (3,2 GHz)
- 4 GB DDR3 geheugen • 2000 GB harddisk
- 1 GB ATI Radeon™ HD5850 • Blu-ray combo
- Cardreader • Gigabit-LAN • HDMI
- G Data AntiVirus 2011
- Windows 7 Home Premium
- Maak kans op twee transavia.com vliegtickets*



999,-

S7AVZN03

Contact

ALTERNATE
Handelsweg 110
2988 DC Ridderkerk

Tel.: 0180 - 44 08 44
Fax: 0180 - 44 08 99
Mail: sales@alternate.nl

Openingstijden showroom:

ma: 11-18 uur
di-do: 9-18 uur
vr: 9-20 uur
za: 9-17 uur



MORTAL

Vanaf de release van de eerste Mortal Kombat (1992) tot een paar maanden na Mortal Kombat 3 (1995) was Jurjen een enthousiast MK-speler. Het was voor hem dan ook best bijzonder om in Chicago een nieuwe Mortal Kombat te spelen die in essentie teruggrijpt op de eerste drie delen.



Toen Mortal Kombat begin jaren negentig werd gelanceerd, stak het soortgelijke vechtspel Street Fighter II daar plots maar bleekjes bij af. Mortal Kombat was weliswaar oppervlakkiger en houteriger om te spelen, maar tegelijk ook veel ranziger, harder, duisterder en grimmiger dan de olijke stoeipartijtjes van Ken en Ryu.
Vooral Mortal Kombat 2 heb ik veel gespeeld. Bij Mortal Kombat 3 werd dat al wat minder, terwijl ik afhaakte toen de serie 3D werd in deeltje 4.
Gelukkig speelt de nieuwe Mortal Kombat – zonder nummer of subtitel – ondanks de 3D-beelden weer volledig op een tweedimensionaal vlak. En ik vernam in Chicago meer goed nieuws voor mensen die net als ik hun beste Mortal Kombat-momenten in de eerste drie delen hebben beleefd.



HOGER NIVEAU

"We hebben de essentie van Mortal Kombat 1, 2 en 3 genomen en zowel de achtergronden als personages wat realistischer en duisterder gemaakt", aldus Ed Boon, een van de geestelijk vaders van de serie. "En natuurlijk zijn graphics en presentatie met de huidige technologie naar een veel hoger niveau getild."
Dat 'veel hogere niveau' mag je letterlijk nemen, ontdek ik al snel als ik na de studiotoer de game op een groot scherm krijg gedemonstreerd.
De snoeiharde klappen, stijlvolle animaties en achteloze arrogantie waarmee de vechters elkaars botten kraken en ledematen afrukken worden door de aanwezige journalisten met hartstochtelijke 'oehs' en 'aahs' verwelkomd.
Mede doordat de personages nu tijdens gevechten steeds meer bebloed en gewond raken, wekt de game weer dezelfde, visueel overweldigende en goddeloos grimmige indruk als in de hoogtijdagen van de serie.

> **"DIT NIEUWE DEEL DOET OUDE TIJDEN IN VOLLE GLORIE HERLEVEN."**

SPECIAL MOVES

In de versie die ik speelde waren twaalf personages aanwezig, waaronder persoonlijke favorieten als Scorpion, Mileena en Sub-Zero, maar geen Liu Kang en Baraka. 'Daar moet ik straks nog even naar vragen', zei ik tegen mezelf. Maar natuurlijk wilde ik eerst even kijken of ik de special moves nog een beetje in de vingers had, en dat viel niet tegen.
Als vanouds wierp ik Scorpion's speer, rolde ik met Mileena door het beeld, bevroor ik met Sub-Zero de grond onder mijn tegenstanders voeten, en ramde ik met de machtige vuist van Jax op de vloer.
Nieuw is de mogelijkheid om zo'n special move te versterken tegen betaling van één derde deel van je

STUDIO TOUR

Mortal Kombat wordt gemaakt door NetherRealm Studios, eigenlijk de doorstart van Ed Boon's Mortal Kombat team dat binnen Midway werkte en in 2009 failliet ging.
De studio staat nu op eigen benen in een eigen kantoor, zij het onder supervisie van Warner Bros. Interactive. Het was interessant en avontuurlijk om eens door die vrij nieuwe studio te wandelen, helemaal omdat er overal Mortal Kombat snuisterijen vielen te ontdekken.





Na verloop van tijd zie je door de lijken het bos niet meer.

KOMBAT

JURJEN BREEKT BOTTEN

ONLINE & TAG TEAM MODE

Natuurlijk kan de nieuwe Mortal Kombat ook weer online gespeeld worden, niet alleen met twee maar ook met vier spelers tegelijkertijd. Die vier spelers moeten kiezen voor de Tag Team mode, die overigens ook beschikbaar is als je strijdt tegen een tweede speler die naast je zit. De Tag Team mode is vooral interessant voor de meer ervaren spelers en diepere technieken, aangezien je in die spelstand met een druk op de knop tussen personages kunt wisselen en hun moves kunt combineren voor assists en custom combo's.

power meter. Zo kun je bijvoorbeeld het bereik van Jax' ground pound vergroten, of met Nightwolf niet één maar drie pijlen tegelijkertijd schieten.
Je kunt ook twee delen van je power meter gebruiken voor een combobreaker of alle drie delen tegelijk inleveren voor een X-Ray move.

BOTJE VOOR BOTJE

Die X-Ray moves zijn zeer heftige, automatisch verlopende combo's waarbij de versplinterende delen van je tegenstanders geraamte als door een röntgenapparaat zichtbaar worden.
Zo zie je bijvoorbeeld de ruggengraat van het slachtoffer dat Jax over zijn knie heeft getrokken botje voor botje breken, of hoe Mileena's knie in slowmotion iemands schedel verbrijzelt.
Het is gewoon heerlijk om te zien hoe op zo'n harde manier ongeveer een kwart van je tegenstanders energiebalk verdwijnt. En als dat je tegenstanders laatste energie was, kun je er meteen een Fatality achteraan gooien.

BEBLOEDE TIETEN

De Fatalities, je weet hoe ze werken, worden in de nieuwe versie wat rustiger en systematischer dan vroeger uitgevoerd - wat het afschuwwekkende effect van de afgetrapte hoofden, afgehakte ledematen en opgevreten gezichten trouwens eerder versterkt dan vermindert.
Wat een dergelijke moordpartij in drie of vier stappen nog zoeter doet smaken, is de overwinningspose die erop volgt, met je vaak zwaar gehavende personage. Helemaal onder het bloed en terwijl de lappen vlees aan zijn gezicht hangen, tilt Kung Lao bijvoorbeeld triomfantelijk het in tweeën gezaagde lichaam van zijn tegenstander aan de voeten omhoog.
Sonya staat met bebloede tieten na te hijgen. Het masker van Scorpion is gebroken zodat zijn schedel deels zichtbaar is. Johnny Cage vervangt zijn gebroken zonnebril met een coole beweging door een nieuwe. Het zijn de details waar een Mortal Kombat fan als ik van gaat glunderen.

RAUWER

Ik heb de nieuwe Mortal Kombat met een stuk of tien andere journalisten een uur of vijf gespeeld, en we hebben veel gevloekt maar vooral heel hard gelachen.
Dat laatste bijvoorbeeld toen Mileena tijdens haar Finisher deed alsof ze Jax wilde kussen, maar terstond zijn hoofd afbeet.
Tijdens het aansluitende diner waren we het snel met elkaar eens: Mortal Kombat was op z'n best in de eerste drie delen, en dit nieuwe deel doet die oude tijden in volle glorie herleven.
Door de nieuwe, gedetailleerde graphics is het geweld nog veel rauwer geworden, en dat maakt nieuwsgierig naar de vele moves en personages die we nog niet hebben gezien.
Waar we ook nog niets van te zien kregen, was de Story mode. Gelukkig kon ik op de valreep nog even spreken met Hector Sanchez, de art & design producer van de game.

STORY MODE

"Als je een beetje fan van de Mortal Kombat serie bent, mag je de Story mode echt niet missen", beweert Sanchez. "Tot nu toe hebben spelers het Mortal Kombat verhaal zelf moeten reconstrueren uit bio's en eindbeelden, maar dit keer laten we alles zien in fraaie, sfeervolle en natuurlijk extreem bloederige filmpjes. In totaal hebben we zo'n kleine drie uur aan filmpjes, dus alles bij elkaar een complete bioscoopfilm. En natuurlijk kun je allerlei extra personages en omgevingen vrijspelen door de Story mode meer dan eens te voltooien."
Wat die personages betreft: 'het worden er toch wel wat meer dan twaalf?', vroeg ik enigszins ongerust.
Sanchez moest lachen. "We willen geen enkele fan van de eerste drie delen teleurstellen. Dus kun je in elk geval alle personages en achtergronden uit die drie games verwachten. En daar dan nog wat bij."



Wat wordt hier door beide dames in de tempel uitgebeeld? Een hoogmis



Kort gedicht uit mijn succesvolle bundel Maanlicht en Bloedvlekken...
Sexy Kitana, die kan er wel wat van.
Haar flying kick velt iedere man.
Ik epileer mijn ballen bij maanlicht, als jij hetzelfde kan.

VERWACHTING

Mortal Kombat voelt weer helemaal als de Mortal Kombat zoals die begin jaren negentig furore maakte en ouders deed sidderen, maar dan met graphics en gore op een veel hoger niveau. Ik ben ondertussen helemaal klaar voor deze nu al geslaagde comeback. GET OVER HERE!

+ Alles wat je leuk vond aan MK 1, 2 en 3, maar dan nog bruter.
+ Vechters raken tijdens gevechten steeds zwaarder gewond.
+ X-Ray moves zijn een welkome toevoeging.
− Als je niet van Mortal Kombat houdt, vind je er niets aan.


JURJEN

MORTAL KOMBAT
XBOX 360 / PS3
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS.
Q1/Q2 2011

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER

JAN HOUDT EEN JAPANSE REMAKE STEVIG VAST

Een game met de woorden Tactics en Ogre in de titel? Die kan natuurlijk alleen maar voor Jan zijn. Wat? Het is een remake van een oude SNES game? Oh jee...

Binnen het genre van de (Japanse) RPG's is het subgenre Tactical RPG al behoorlijk oud. De meeste gamers die al een tijdje meelopen, zullen wellicht Final Fantasty Tactics opwerpen als bekendste, maar de eerste Fire Emblem op de NES wordt over het algemeen gezien als oermamma van dit subgenre.
Het was echter Tactics Ogre: Let Us Cling Together die de speelstijl - een mix van strategie en roleplaying elementen - naar een hoger niveau tilde en daarna is er binnen het genre eigenlijk nooit zo heel veel schokkends meer veranderd. Met andere woorden: Tactics Ogre is zeer bepalend geweest voor het genre, en daarbij wordt de game door de kenners ook nog eens als een meesterwerk gezien.

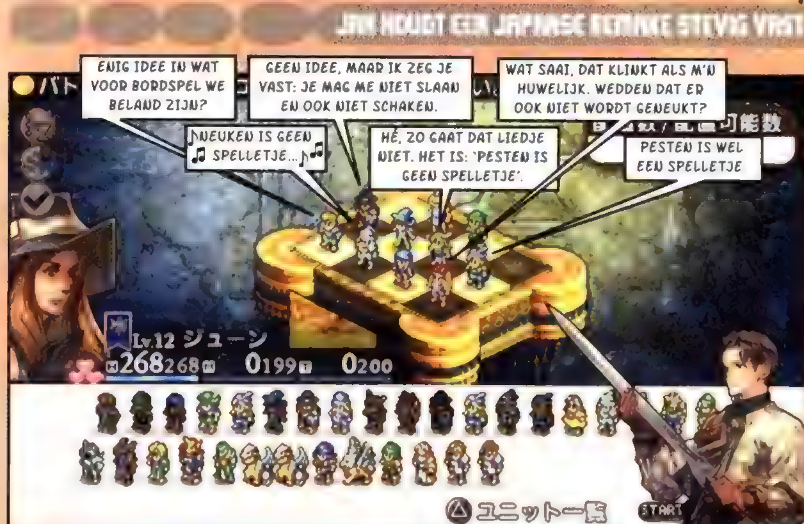
FINAL FANTASY TACTICS

Ik heb zelf wat minder met Japanse RPG's maar des te meer met tactische RPG's, waar meer tactiek en strategie bij komt kijken (duh).
De versie die ik speelde was in het Japans (waar de game inmiddels uit is) en met behulp van een vuistdik document worstelde ik me door de eerste uurtjes, daarbij de cutscenes skippend omdat ik daar echt geen jota van begreep.
Gelukkig heb ik ooit Final Fantasy Tactics gespeeld waardoor Tactics Ogre redelijk herkenbaar aanvoelde. Echter, als je FFT al moeilijk vond, dan mag je met Tactics Ogre helemaal aan de bak, want deze game is behoorlijk hardcore.

> "EEN ZEER RIJK GEVULDE PSP GAME."

TARATATATAAA... HET RAD VAN FORTUIN

Zoals je mag verwachten vinden de battles plaats vanuit een schuin perspectief (isometrisch), turn-based, grid-based. Er zijn drie verschillende rassen, een sloot subfacties, een nog grotere sloot vaardigheden en spreuken die je kunt leren, en tal van personages en klassen die je in je gezelschap kunt rekruteren.
De gameplay zou je kunnen zien als een soort 2D/semi 3D schaken waarbij de gelaagdheid van de omgeving en vooruit denken over je te nemen stappen van bepalend belang zijn voor het wel of niet slagen van de battles.
Aardig hierbij is het Wheel of Fortune dat je in staat stelt vijftig ronden terug in de tijd te gaan. Dan moet je daarna natuurlijk wel andere keuzes maken, anders herspeelt de game dezelfde vijftig ronden op exact dezelfde wijze.
Een ander fijn element is het feit dat wanneer je een wizard levelt, direct alle wizards meeleveIen. Sterft de wizard, dan begint een nieuwe niet helemaal vanaf nul.



Neem daarbij de fraaie handgetekende art van meester Masao Tsubasa (bekend van onder meer Metal Gear Acid) en je krijgt een zeer rijk gevulde PSP game, zowel aan de binnen- als aan de buitenkant. ✪







Deze gast zegt dat er eindelijk eens een goed redactioneel stuk van de hoofdredacteur in de PU staat.

REKEN JE RIJK

BioWare staat bekend als meester in het maken van RPG's met morele dilemma's, maar dat zat/zit ook al in Tactics Ogre. Dat merk je al meteen aan het begin van de game als je moet reageren op vijf Tarot kaarten en zo je speelstijl en je moraal alvast een beetje uitstippelt en vastlegt.
Er is een Warren Report (een soort verhalende overzichtskaart) die bijhoudt wat voor keuzes je hebt gemaakt tijdens het spel en wat de invloed er van is geweest.
De game kent meerdere einden en afhankelijk van de keuzes die je maakt, krijgt de ene speler battles voorgeschoteld die een andere speler wellicht nooit te zien krijgt.

FAN VAN QUEEN

Yasumi Matsuno, oorspronkelijk bedenker van het originele Tactics Ogre en ook nu weer de grote man achter de remake, is een groot Queen fan. De subtitel van de game komt dan ook niet zomaar uit de lucht vallen.
Too Torriatte (Let Us Cling Together) is een nummer van de Britse rockband uit 1977 van het album A Day at the Races. Het nummer is onder andere bekend omdat het twee coupletten in het Japans heeft en daardoor zeer populair werd in het land van de rijzende zon.



VERWACHTING

Met remakes als deze word je als PSP gamer met een beetje historisch besef en een flirt met Japan op je wenken bediend.

- ✚ Dertig procent groter dan het origineel.
- ✚ Art is aangepast en geupgrade.
- ✚ Wheel of Fortune.
- ━ Wellicht te hardcore voor de goegemeente.


JAN

TACTICS OGRE:
LET US CLING TOGETHER
PSP
SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
FEBRUARI 2011

KIRBY'S E

Kirby's platformspellen zijn kleurrijk, gemakkelijk, zonder expliciet geweld en vol kleine, grappige personages en animaties. Toch zijn niet alleen kinderen gek op Kirby. Jurjen lust er bijvoorbeeld ook wel pap van.

Ben jij dol op Kirby? Ik ben best wel dol op Kirby. Ik bedoel: het is een figuurtje waar je moeilijk een hekel aan kunt hebben, toch?
Ik ben vooral dol op Kirby als hij nieuwe dingen doet. Daarom beloonde ik Kirby Canvas Curse in 2005 met een score van 90: lekker nieuw. En daarom gaf ik Kirby Super Star Ultra vorig jaar een 50: niks nieuws onder de zon.

NIET MEER ZUIGEN

Inmiddels heb ik zo'n drie uur gespeeld met Kirby's nieuwe avontuur op de Wii: Kirby's Epic Yarn. Over lekker nieuw gesproken. Bijna alles is nieuw en anders in deze Kirby.
Wát er dan anders is? Nou ja, het meest kenmerkende van Kirby was toch altijd wel dat hij kon zuigen, en dat kan hij in dit avontuur niet meer. Kirby is door een conflict met een tovenaar namelijk in een draadjesfiguur veranderd. En draadjesfiguren kunnen niet zuigen. Ze kunnen het wel proberen, maar er gebeurt niets, want de opgezogen lucht gaat dwars door ze heen.



GENOEG UITDAGING

Je kunt niet doodgaan in deze Epic Yarn. Maar denk niet dat je dit allemaal zomaar even uitspeelt, of dat er geen uitdaging is.
Dé uitdaging in elk level is bijvoorbeeld om te eindigen met genoeg juwelen om een gouden medaille te verdienen. De draad die boven in beeld hangt, laat heel mooi en duidelijk zien hoe dicht je dat doel bent genaderd, aangezien verzamelde juwelen als kraaltjes aan die draad worden geregen.
Elke keer dat je in een gat valt of met een puntig object botst, raak je een aantal juwelen kwijt (die net als de ringen in een Sonic-spel kort in je omgeving blijven liggen), waardoor dus ook kraaltjes van de draad verdwijnen. Zo werkt de kraaltjesdraad als stok en wortel. Je voelt altijd het verlangen om naar meer juwelen te speuren, maar ook de angst om ze kwijt te raken. Uitdaging alom.



Dit moet dan wel een lapjeskat zijn.



Kijk uit, die banden zijn tot op de draad versleten!

ZWEEPJE

Draadjesfiguur Kirby belandt in een wereld waarin alles bestaat uit draadjes, garen, lapjes, stoffen, knoopjes, ritsen en ander spul uit de schappen van de naaiwinkel, en dat ziet er niet alleen geweldig uit, het heeft ook invloed op Kirby's mogelijkheden.
Kirby kan een uiteinde van zijn draadjeslijf gebruiken als zweepje, om dingen te slaan en vast te grijpen. Zo kan hij projectielen pakken en gooien, of aan een knoopje hangen en slingeren.
Hij kan ook achter stoffen langslopen, of aan knoopjes en ritsen trekken om delen van zijn omgeving te manipuleren. Hij ritst bijvoorbeeld zo een tak van een boom af, of trekt de platformen op een kreukende achtergrond naar elkaar toe.

> VERWACHT NIETS ANDERS DAN EEN MEESTERWERK

PRINCE FLUFF

Dat Kirby's Epic Yarn zo nieuw en anders is, is niet zo verbazingwekkend als je de achtergrond van het spel kent.
Epic Yarn is namelijk begonnen als Prince Fluff-spel. Prince Fluff was door ontwikkelaar Good-Feel bedacht als nieuw personage in een nieuw spel: Fluff of Yarn. Maar je weet hoe Nintendo is; bij Nintendo houden ze niet van nieuwe personages.
Dus toen Nintendo het spel kreeg gepresenteerd, zeiden ze: heel leuk allemaal, maar maak er een Kirby-spel van. Dat heeft Good-Feel dus gedaan, maar die Prince Fluff hebben ze erin gehouden.

KALM

Prince Fluff speelt een belangrijke rol in het verhaal. En het is ook een speelbaar personage, als je tenminste met z'n tweeën speelt. Ik heb het even geprobeerd, maar vind het vooralsnog zonde om de game met twee spelers te spelen.
De levels zitten namelijk zo vol geweldige details en kleine wauwmomenten, dat ik geen zin heb om er wedijverend met een tweede speler doorheen te jakkeren. Ik doorloop Kirby's Epic Yarn liever kalm, rustig, stapje voor stapje, om alles goed op me in te laten werken.
Af en toe moest ik zelfs even slikken, want het is ook zo mooi, speciaal en betoverend allemaal, dat ik er soms gewoon een brok van in de keel kreeg.

SAMENVALLEN

Dat mooie geldt voor de voortreffelijke manier waarop vorm en functie samengaan. Niet alleen met betrekking tot de objecten en mogelijkheden, maar ook bij de geluidseffecten en muziek.
En dat speciale, dat betoverende, dat emotionerende, dat komt door-



EPIC YARN

JURJEN ZUIGT NIET

IS HET WEL KIRBY?

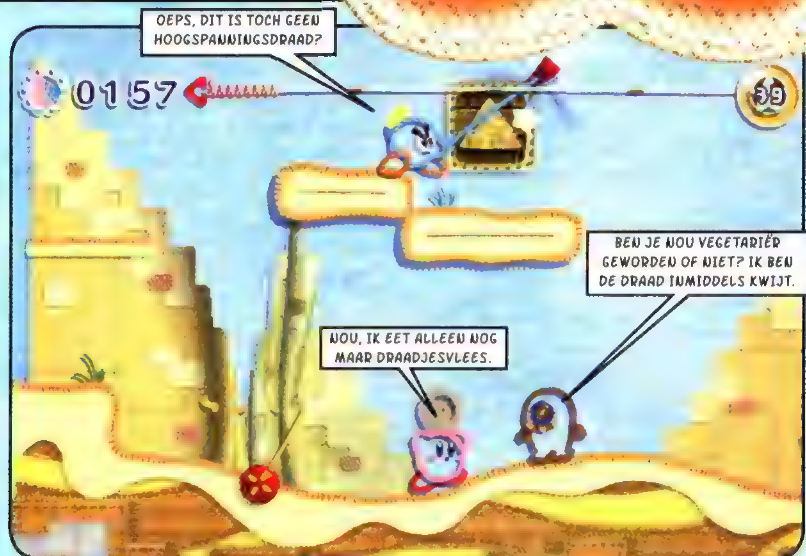
Misschien maak je je zorgen of deze aangepaste Prince Fluff-game wel een echte Kirby-game is. Nu zijn de meningen daarover verdeeld, zag ik op internet, maar zelf vind ik dit gewoon een rasechte Kirby, ook al wordt er niet gezogen.
Epic Yarn heeft de sfeer van een Kirby, de besturing van een Kirby, de lage moeilijkheidsgraad, het tempo, de vele verstopte dingetjes, de geheime levels, de vrolijke kleurtjes en de kleine, grappige animaties van een Kirby. En ook al kan Kirby niet zuigen, hij is het transformeren zeer zeker niet verleerd. Bovendien zorgt een bepaald aspect van de verhaallijn dat Patch Land gaandeweg steeds meer, eh, 'elementen' uit Dream Land overneemt, dus tja... dit is gewoon Kirby.

dat alle losse elementen zo mooi samenvallen als ze alleen in een videogame kunnen samenvallen. Waardoor een grandioos spel ontstaat dat zich beweegt op de immer strakstaande lijn tussen uitdaging en overwinning, spanning en opluchting, angst en nieuwsgierigheid.
De dingen die je beleeft verrassen niet alleen in level één, maar ook in level twee, drie, vier, vijf, en, eh...
Ik geloof dat ik al twintig levels heb gespeeld, en in vrijwel elk level werd ik wel ergens door verrast.


Als het straks druk wordt, wel op tijd ritsen natuurlijk.

DOLFIJN-KIRBY

Nou moet ik natuurlijk met voorbeelden komen. Goed, een klein voorbeeldje dan.
Ik zit momenteel in wereld vijf, een waterwereld. Nou denk je natuurlijk, ach gut, een waterwereld, alsof dat zo bijzonder is. Nee, die waterwereld is niet bijzonder, maar Epic Yarn bewijst dat je met dat waterthema nog zeker wel nieuwe, interessante dingen kunt doen.
Zo kon ik in het laatst gespeelde level Kirby in een dolfijn veranderen om door hoepels te springen en tegen watervallen op te zwemmen. Ik kon met de Kirby-dolfijn ook balletjes op de neus nemen om die in een netje te wippen wat boven het water hing.
Het werkt en voelt allemaal nog geiniger en schattiger dan het klinkt!





Dat gedoe met die lapjes en stofjes, is zo'n beetje de rode draad van het spel.

PRETMOMENTJES

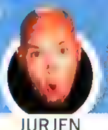
Ik zou meer voorbeelden kunnen geven, maar dat lijkt me geen goed idee. Dit is tenslotte slechts de preview. Kirby's Epic Yarn is in de VS al uit, maar wordt in Europa pas in maart 2011 verwacht.
Bovendien zal ik ook in de review niet veel concrete voorbeelden geven van de kleine doch epische pretmomentjes die je in de game gaat beleven. Het moeten natuurlijk wel verrassingen blijven.
Wat die review betreft: als je mij een beetje kent, de game hebt gezien en het begin van deze preview aandachtig hebt gelezen, voel je wel aan waar de score naartoe gaat. Inderdaad, die komt dichter bij de 90 dan de 50 te liggen. Véél dichter.



VERWACHTING

[illegible]

- De [illegible]
- [illegible]
- [illegible]


JURJEN

KIRBY'S EPIC YARN
Wii
GOOD-FEEL / NINTENDO
21 MAART 2011

EA WINTER SH

Weet Electronic Arts zijn ietwat pretentieuze naam het komende halfjaar weer waar te maken, of moet de gigant zijn naam maar veranderen in Electronic Kitsch? Wouter vloog naar London om in de O2 Arena genoeg info en indrukken te verzamelen om een tabloid mee te vullen.

EA SHOWCASE OP PU-TV
Op PU.nl nog meer EA Showcase (in twee delen zelfs).
www.pu.nl/pu-tv/eashowcase1



SCHOKKEND!

- De Winter Showcase begon met een presentatie die vooral heftig was dankzij de bass; deze zorgde voor een aardbeving van een dikke 6 op de Schaal van Richter. Goedemorgen, EA!
- Tijdens de presentatie bleek dat EA dikke liefde heeft voor Facebook, getuige Dragon Age Legends: een Play4Free spelleke dat je op het social network kan spelen en waarmee je exclusieve items voor Dragon Age II kunt unlocken.
- Over Play4Free gesproken; na Battlefield Heroes moet ook een hardcore versie van Battlefield aan het gratis spelen model geloven. Deze lijkt behoorlijk op Battlefield 2, bevat veel van de maps van deze game, kent klassen en wapens uit Bad Company 2 en moet in 2011 gratis te downloaden zijn.
- Er komt DLC voor Medal of Honor aan met nieuwe maps en twee nieuwe modes erin. Oké, dat is misschien niet heel schokkend.


Medal of Honor

GAMEFLITS!

FIGHT NIGHT CHAMPIONS

Fight Night, zonder concurrentie de vetste boksgame serie op de planeet, komt met een nieuw deel.

Fight Night Champions zal zich vooral richten op een verhalende singleplayer, waarin emotie en tragedie de wereld van het boksen moeten laten zien zoals het is.
Zal mij benieuwen of de onderwereld en omgekochte gevechten ook voor een deel van het drama zullen zorgen.
De cutscenes die de wedstrijden op filmische wijze aan elkaar moeten rijgen, walsen qua pracht en praal hard over die van bijvoorbeeld UFC heen.

Nieuw op het gebied van gameplay is het zogenaamde Full Spectrum Punch Control, waarmee je nog makkelijker jabs, hooks en uppercuts moet kunnen uitdelen. Er zijn sowieso een stuk of vijfhonderd extra moves aan de game toegevoegd sinds Round 4, waaronder een shitload unieke voor bekende knokkers.
En het mag gezegd worden: de slow-mo beelden van gezichten die platgemept worden, zien er nóg vetter uit!





SHIFT 2 UNLEASHED

Bumperklevend aan de release van Need for Speed: Hot Pursuit van Criterion, komt SHIFT 2 Unleashed van Slightly Mad Studios aangescheurd.

Ook SHIFT 2 is een game uit de NfS franchise, maar waar Hot Pursuit zich meer richt op de massa, biedt SHIFT meer realisme dat ook de hardcore speeders, die een stuurtje en een stoeltje thuis hebben staan, moet pleasen. Vandaar dat ik ook in zo'n schuddende simulatiestoel mocht plaatsnemen om van de werkelijkheidsgevoeligheid van SHIFT 2 te proeven en ja, ik ging af als een n00b, vooral omdat het een nachtrace was en mijn lampen al naar de tering waren na de eerste twee bochten.
Mijn eerste indrukken lieten me in ieder geval een verdomd sterk schademodel zien (mijn Audi R8 had al rap geen carrosserie meer over) en de flink schuddende camera, zowel in als uit de cockpit, zorgde voor een lekker gevoel van speed.

OWCASE 2010

KNEITERHARD!

DEAD SPACE 2

De Showcase was behoorlijk multiplayer gericht en we moeten er ook in het geval van Dead Space 2 maar even vanuit gaan dat de singleplayer hard gaat roelen... wat ie waarschijnlijk ook zal doen.

Wat ik qua meerspelerstand voor mijn kiezen kreeg, was een objective based vier tegen vier spelletje in een map genaamd Solar Array waarin de met Engineer-pakjes outgefitte mensen de detoneercodes van een solar weapon moeten bemachtigen.
Natuurlijk maken de Necromorphs hen het leven zuur door ze in groepsverband te overweldigen, want dat is eigenlijk de enige manier om de winst te behalen als alien zombies. De Pukers (spugende menszombies), Spitters (hakkende menszombies), Lurkers (baby's met schietende tentakels) en Pack (zombiekleuters) spawnen namelijk snel, de krachtigere necromorphs een paar seconden langzamer, maar die zijn rap dood waardoor ze dus gebruik moeten maken van rush-achtige tactieken. De mensen schieten met heftig gerei en hebben dikke armor, dus de twee kanten hebben twee totaal verschillende speelstijlen wat zorgt voor spannende, ranzige Left 4 Dead-achtige chaos met een dikke horror atmosfeer...





BULLETSTORM

Battlefield Bad Company 2: Vietnam even negerend, richtte ik me op veel heftigere multiplayer mayhem met Bulletstorm, de aankomende steroïdenshooter van Epic.

In de op Horde en Firefight lijkende mode die ik speelde, is het de bedoeling zo cool mogelijk in teamverband de A.I. aan stukken te schieten. Daarvoor maak je gebruik van je army boots om vijanden in van elektriciteit vonkende generatoren te schoppen of om een powerslide te maken, met je zweep (energy whip) om ze in slow-mo naar je toe te trekken en natuurlijk van je guns, die je vaak kunt chargen om extra blastpower in de mix te smijten. Combineer al deze dingen en veel beter nog, doe dit samen met je teamgenoten, en de bonussen en streaks stapelen zich op in een orgie van bevredigende endorfinestoten. Schop iemand voor z'n ballen de lucht in om hem door iemand anders te laten doorboren met kogels voor extra punten, klap met een maat je energy whips om een vijand en hij wordt gevierendeeld... een gekkenhuis is het.

THE SIMS MEDIEVAL

The Sims gaan Medieval en dat gaat zelfs gepaard met foltering, quests en battles!

Je bouwt een Kingdom op in het smerige tijdperk van ridders en schijten op straat, en in het begin heb je alleen een kasteel met bijbehorende koning (hero). Met deze knakker moet je quests voltooien en zo Kingdom Points verzamelen om daarmee je Kingdom uit te breiden door bijvoorbeeld een wizard's tower, een blacksmith of een knight's barrack te bouwen. Met deze gebouwen gooi je je statistieken omhoog, zoals bijvoorbeeld well being (economie en gezondheid van je volk) en security (kracht van je leger), en bij elke stenen toevoeging aan je koninkrijk krijg je er een held bij, die overigens ook in level omhoog gaat om steeds krachtiger te worden.
Dit alles doe je om je Kingdom Ambition te vervullen (die weer gelinkt is aan je statistics, dus een ambition kan zijn: 'word het rijk met het machtigste leger') en als je dat gedaan hebt, unlock je weer een nieuwe Ambition!
Handel, diplomatie, troonovernames; The Sims Medieval is een soort Civilization meets Settlers meets Fable met een The Sims customization sausje. I like!



BIOWAARACHTIG!

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Er is weer nieuwe info over elementen van The Old Republic waar we nog weinig tot niets over wisten, zoals bijvoorbeeld het crafting systeem dat in de Star Wars MMO het Crew Skill System genoemd wordt.

Omdat je zelf een kick-aars Sith Warrior of high & mighty Jedi Knight bent, laat je je companions het vuile werk voor je opknappen. Je geeft ze opdracht om op zoek te gaan naar raw materials (Bio Analysis bijvoorbeeld, wat inhoudt dat er monsters worden genomen van al dan niet overleden vijanden), waar ze ook op eigen houtje goodies van kunnen craften (aan de hand van het vage Biochem en Artifice). Daarnaast kan je een companion op missies sturen, zoals Treasure Hunting en Diplomacy, wat inhoudt dat het menneke of vrouwke een tijd weg is (de tijd tikt ook door als je offline bent) om terug te keren met goodies of in het geval van diplomacy, nieuwe morality points of verspreide invloed… wat dat laatste ook precies moge zijn.
Wat betreft de PVP; BioWare is van plan daar een meer filmische ervaring van te maken. In een map op Alderaan, de geboorteplaneet van Princess Leia, zag ik 8 x 8 spelers losgaan om defense turrets te veroveren die grote ruimteschepen in de lucht kapot moeten schieten. De winnende groep ziet het gevaarte van z'n tegenstanders steeds gehavender worden, compleet met rookwolken en ontploffingen, waarna het schip met een prachtige explosie tegen de vlakte crasht. Of je vervolgens een overwinningsdanceje kan doen, is nog niet bekend.





DRAGON AGE II

Dragon Age II was de game waar ik me het meest op had verheugd, en de teleurstelling was dan ook aanzienlijk toen ik er achter kwam dat het de console versie betrof en de sessie maar tien minuutjes mocht duren. Toch, HET WAS DRAGON AGE, DAMNIT!!!

Ik speelde een quest die draaide om Isabela, een zigeuner-achtig rogue-vrouwtje (bekend van een kleine rol in deel 1) dat ik een 'favor' moest doen om haar in m'n groep avonturiers te krijgen. Samen met een dwerg rogue, die een half geweer, half kruisboog-achtig gevaarte met zich mee droeg, een mage-dame met een schattig stemmetje en een statige warrior-vrouw, zaalde ik dood en verderf in een groot, laadtijdloos gedeelte van een stad.
Alles voelde bekend aan: het praten met NPC's, het looten, de cutscenes (ondanks de lichte, 'artistieke' touch die de graphics hebben gekregen), behalve het vechten zelf. Mijn hoofdpersonage Hawke was eveneens een rogue en als ik een paar keer de A-knop spamde, haalde de champion bizar vette moves uit. Eerst alleen een paar zwierige, snelle zwaaitjes met z'n dolken, maar daarna gooide hij er een acrobatische, over de kop kick achteraan. Ook een stun move, waarin Hawke met een salto verdween in een rookwolk, was spetterender dan alle moves in deel 1 bij elkaar.
Hopelijk kan ik rap de PC versie checken…

KITSCH IS HET NIET!

Niet alleen de trillende vloer tijdens de presentatie bracht mij in onbalans, ook de rest van de met toptitels volgepropte show van EA wist mij bijna omver te blazen. Hoewel een EA Sports Active 2 of een Darkspore me niet zoveel wisten te boeien, zijn zelfs dit games die het hoogstwaarschijnlijk niet slecht gaan doen en dan zijn er nog toppers als Crysis 2 en BBC 2: Vietnam waar ik het nog niet eens over gehad heb.
Vooral The Sims Medieval en Bulletstorm waren voor mij grote verrassingen, maar ook de games die minder onverwacht uit de hoek kwamen, zoals Dragon Age II en Dead Space 2, gaan mij ongetwijfeld mateloos boeien.
Electronic Arts gaat er in z'n eentje al voor zorgen dat 2011 een onvergetelijk jaar wordt…




102 FM
1 2 3 4 5
102 FM
1 2 3 4 5
RADIO=538
TURN ME ON
102FM RADIO=538

PU BLIKT TERUG OP Z'N "HOPI'S"

Traditioneel blikken we in het laatste nummer van het jaar terug op wat de afgelopen twaalf maanden ons gebracht hebben, en goede tradities moeten natuurlijk in ere worden gehouden.

Toch zouden we de PU niet zijn, als we er niet een eigenwijs sausje overheen hadden gegoten. Normaal werd de Eindejaarsspecial namelijk opgehangen aan de Kerstman, maar die gast heeft inmiddels een enorme baard, dus vonden we het tijd om eens een keer iets anders te doen.

Kerstmis is een feest dat voornamelijk in de westerse wereld wordt gevierd, maar er zijn ook andere volkeren die rond het einde van het jaar hun traditionele feesten vieren, en waarom zouden we die niet eens een keer in het zonnetje zetten?

Zo dachten wij gelijk aan de Hopi Indianen. Deze volksstam viert al generaties lang "Soyal", een ceremonieel feest waarmee ze elk jaar op 21 december de zon uit z'n winterslaap halen. Het feest geeft meteen het begin aan van het nieuwe jaar en is een moment voor zuivering en reiniging van lichaam en geest.

Voor wij het nieuwe jaar gaan inluiden, kijken we eerst nog uitgebreid terug op 2010. En omdat de Hopi Indianen bekend staan om hun ellenlange discussies rond het kampvuur, hebben we besloten een aantal belangrijke actuele kwesties ter tafel te brengen, waar telkens twee PU redacteuren over in discussie gaan.

Waar nodig blikken we ook vast een klein beetje vooruit op komende ontwikkelingen, en hebben we natuurlijk ruimte gereserveerd voor onze persoonlijke hoogte- en dieptepunten van het afgelopen jaar.

Enjoy, of zoals de Hopi Indianen zeggen: "hij die oren en ogen goed de kost geeft, zal dezelfde zijn als hij die lang en in wijsheid leeft."



"De magie van de Wii lijkt voorbij."



"De PSPgo is terminaal."

HOE GEZOND IS DE GAME-INDUSTRIE ANNO 2010?

THQ en Sega hadden het zwaar in 2010, de Japanse game-industrie zit niet lekker in z'n vel, de magie van de Wii lijkt voorbij, de PSPgo is terminaal, EA had maar één echte hit dit jaar... en zo kunnen we nog wel even doorgaan. Is de game-industrie nog wel gezond, vragen steven en JJ zich af.

"VEEL KLEINERE ONTWIKKELAARS ZULLEN IN DE PROBLEMEN KOMEN."

"IS HET NIET GOED ALS ER WAT PARTIJEN ZOUDEN WEGVALLEN?"

Steven: "De eerste videogame crash vond begin jaren tachtig plaats. Inmiddels is de industrie zo extreem gegroeid en geëvolueerd dat het lastig is je voor te stellen dat de hele videogame markt ooit nog op zijn gat zal komen te liggen. Maar inderdaad, er zijn hier en daar wel barsten te zien in het geheel. Zeker nu er steeds minder grotere studio's overblijven, en de kosten voor het maken van een next-gen titel torenhoog zijn geworden. We krijgen steeds vaker te korte games, bugs of rammelende online diensten voorgeschoteld. En er is veel focus op een nieuwe groep gamers waarvan nog niet eens zeker is of die over een jaar of twee nog wel gamen. Best risicovol allemaal."

JJ: "Het klinkt misschien wat lomp, maar is het niet goed als er gewoon wat partijen zouden wegvallen? Er zijn nu een paar publishers die krampachtig in leven proberen te blijven en die gooien er daardoor te vaak te vroeg games uit. Waardoor het alleen nog maar slechter gaat."

Steven: "Maar ik ben bang dat juist veel interessante studio's de dupe zijn van deze malaise. Veel kleinere ontwikkelaars zullen in de problemen komen, terwijl grote uitgevers zich nog meer op louter commerciële successen zullen gaan richten. Een korte termijn fix die op de lange termijn meer kwaad dan goed doet voor de kwaliteit van games."

JJ: "Men zegt dat de markt zich uiteindelijk altijd zelf reguleert. De zwakkeren vallen af, de sterken blijven. Vraag is nu wat het antwoord is: je meer richten op de onbetrouwbare maar vaker voorkomende casual gamer, of op de trouwe hardcore gamer die geringer in aantal is? Ik denk dat de laatste de focus moet blijven."

ONLINE SERVICE SCHIET TE VAAK TE KORT

Steeds meer games hebben online multiplayer en co-op aan boord en steeds meer mensen gaan online. Hartstikke leuk allemaal, maar dan moet het serverpark dat natuurlijk wel kunnen handlen. Steven en JJ zetten daar hun vraagtekens bij.

"ALS DE PROBLEMEN STRUCTUREEL ZIJN, VIND IK DAT JE BENT BELAZERD."

JJ: "Ik zie een tendens dat publishers ons wel allemaal de online kant opduwen maar dan niet zorgen voor goede servers die de toeloop ook aankunnen. FIFA 11 liep minder dan FIFA 10, bij Black Ops was het in de eerste periode erg laggy, de gratis Battlefield-game werkte niet bij launch en UFC 2010 en NBA 2K11 zijn nog steeds door de lag bijna onspeelbaar. Dat is toch eigenlijk volksverlakkerij? Je lekker maken met iets wat er niet is. Hoe kan de industrie daar mee weg komen?"



Steven: "Je hebt gelijk. Uiteraard heb ik er wel enig begrip voor dat er de eerste dag(en) wat lag of andere problemen met de server zijn. Zeker met extreem populaire releases is er de eerste uren of dagen simpelweg logistieke overmacht. Sterker nog, bij iedere belangrijke MMO release neem je aanloopproblemen met inloggen en lag voor lief. Je weet simpelweg dat er dan een onnatuurlijke belasting is. Als er na een paar dagen echter nog steeds structurele problemen zijn, vind ik inderdaad dat je als consument bent belazerd."

JJ: "Maar waarom is dat bij online grootmachten als Blizzard en Bungie nooit zo? Die fixen hun shit snel en dan staat het ook als een huis. Met een uitstekende service erbij. Is het niet gewoon zo dat een aantal partijen er met de pet naar gooit? Dat ze te gemakkelijk het succes van de grootmachten willen kopiëren?"

Steven: "In sommige gevallen is het begrijpelijk dat een ontwikkelaar niet op een grote toestroom spelers is voorbereid, maar meestal is een stormloop te voorspellen en is er inderdaad geen gegronde reden om de zaken online niet beter geregeld te hebben. Vaak zullen ontwikkelaars zich richten op het minimum aan te verwachten spelers, om zo de minste kosten te maken en daarmee ook het risico te beperken onnodig geld uit te geven. Maar wanneer titels als FIFA, UFC en Battlefield niet goed werken, is dat simpelweg schandalig. Een oplossing kunnen de publishers alleen zelf bedenken en leveren."

JJ: "Of misschien moeten Microsoft en Sony gewoon hogere eisen stellen aan het gebruik van hun netwerk. Een game van publisher X die niet goed loopt op Xbox Live, dat straalt ook op Xbox zelf af.
Maar dan moet je wel ballen hebben, en omdat Sony en Microsoft toch wel heel afhankelijk zijn van third party publishers zullen ze waarschijnlijk nooit zo streng zijn. Maar het is wel de enige oplossing.
Volgens mij ontbreekt 't bij veel publishers aan de nodige zelfkritiek."


"Battlefield Play4Free werkte niet bij launch."


"FIFA 11 liep minder dan FIFA 10."



"UFC Undisputed 2010 is door de lag bijna onspeelbaar."

HEEFT DE PC NOG TOEKOMST ALS GAMEPLATFORM?



"JA, DE PC IS DUUR MAAR JE KRIJGT ER VEEL VOOR TERUG."

Waarom zou je nog gamen op de PC? Op de consoles kan toch alles? Is de PC niet veel te duur als je 'm alleen voor games gebruikt? Jan en Steven buigen zich over een aantal nijpende vragen betreffende de PC als gameplatform.

Jan: "Als je de PC puur als gameplatform gebruikt, is ie inderdaad erg prijzig, maar er zijn nog steeds genres en omstandigheden waar de PC als platform verreweg de voorkeur heeft boven consoles. Voor de duidelijkheid, ook ik speel tegenwoordig meer op mijn PS3 en Xbox 360 dan op de PC, maar voor MMO's en RTS games ben je op de PC aangewezen. Daarnaast is er nog steeds een grafische voorsprong op de PC, mits je een goed uitgeruste bak hebt."

Steven: "Ik hou van de PC als platform, alleen al om de techniek. Ik vind het leuk om met zowel de hardware als de software te klooien. Maar wat dat betreft vallen mijn activiteiten buiten de mainstream. Als ik puur naar gaming kijk, dan is het MMO genre de enige redding van de PC voor mij. Natuurlijk speel ik games als Mass Effect 2, The Witcher 2 en Fallout: New Vegas liever op de PC, maar dergelijke must-play multiplatform games zijn gering in aantal. Twee games per jaar die ik liever op de PC speel, is niet genoeg om honderden Euro's aan hardware te verantwoorden. Zonder MMO's zou ik de uitgave zelf niet kunnen verantwoorden, aangezien de overige games ook goed op consoles te spelen zijn."



"Natuurlijk speel ik games als Mass Effect 2 liever op de PC."



"ZONDER MMO'S ZOU IK DE UITGAVE ZELF NIET KUNNEN VERANTWOORDEN."

Jan: "Toch heeft de PC een ander voordeel op korte en lange termijn. PC games zijn in de regel goedkoper en zakken bovendien sneller in prijs. Als je een paar maanden wacht, kun je vaak voor een paar tientjes toptitels aanschaffen en ook nog eens in veel mooiere en hogere resolutie. Daarnaast ben ik als fan van games als StarCraft 2, en de Total War serie nog steeds aangewezen op de PC. En als je recente shooters als Black Ops en Medal of Honor bekijkt, ogen die op PC stukken mooier. En wat dacht je bijvoorbeeld van de mod community achter F1 2010 op PC? Ja, de PC is duur, maar je krijgt er veel voor terug."

Steven: "Ik speel ook een beetje de 'devil's advocate' hier, hoor. En inderdaad, als je ook nog eens een diehard RTS speler bent, is de PC extra relevant. Het is meer dat ik die toptitels die je voor een mooi prijsje kunt kopen voor de PC, flink in aantal zie slinken.
Waar de PC wel behoorlijk vooruitgang heeft geboekt, is de prijs/kwaliteit verhouding van videokaarten. Als je zelf een PC bouwt en online de onderdelen goedkoop samenstelt, dan heb je tegenwoordig voor tussen de 500 en 1000 Euro een topsysteem dat alles aan kan. De tijd dat je alleen met bakken van 2000 pleuro's alles op max kon draaien, is al lang voorbij."

Jan: "Ja, gelukkig wel zeg, want dat ging nergens meer over. Maar goed, ik zal altijd van de PC blijven houden en zolang alle grote multiplatform games naar PC blijven komen, blijft het een interessant platform. Bovendien is er een enorme markt van Free To Play MMO's, Facebook gaming en gratis online spelletjes waar wij wellicht onze neus voor ophalen, maar die voor heel veel ontwikkelaars zeer lucratief is. De dingen die daar nu gebeuren zullen zeer bepalend worden voor de markt en de ontwikkeling de komende jaren. En dat gebeurt dus (wederom) eerst op de PC."



"Als fan van de Total War serie ben ik nog steeds aangewezen op de PC."



"Black Ops oogt op PC stukken mooier."

IS DE TIJD RIJP VOOR EEN NIEUWE CONSOLE?

In het verleden werden consoles na een jaar of zes vervangen door een opvolger die technisch heel wat meer in z'n mars had. De huidige generatie, en met name PlayStation 3 en Xbox 360, lijkt heel wat langer mee te (moeten) gaan. Jeroen en Jan vragen zich af of dat een wenselijke situatie is.

Jeroen: "Ik ben wel een beetje klaar met de huidige generatie spelcomputers. Ik ben toe aan nieuwe, krachtigere machines! Consoles die wèl laten zien hoe je een echte levendige wereld maakt en waarmee spelers niet meer tegen muurtjes aanlopen en dan door rennen. Een wereld waarin licht ook echt licht is en geen neppe zooi met slechte schaduweffecten..."

Jan: "Ik heb het idee dat er nog veel meer uit de huidige "next-gens" gehaald kan worden. Als je ziet hoe Uncharted 2 alweer zoveel fraaier was dan Uncharted 1. Of het grafische spektakel van God of War 3. Of wat Ubisoft in beeld tovert met Assassin's Creed: Brotherhood.
Daarbij levert snellere en krachtigere hardware niet automatisch betere spellen op. Het is voor veel ontwikkelaars nu al een monsterlijk karwei om een game zo goed mogelijk af te krijgen. De kosten gieren de pan uit. Nu al, of binnenkort, overstappen naar een nieuwe generatie zou de doodsteek van de industrie betekenen."

Jeroen: "Oké, ik hoef niet per se nu al over te stappen maar ik zou het wel fijn vinden als we weten waar we naar toe gaan. Het draait mij niet om mooier maar meer om betere animaties bijvoorbeeld. Daar schort het nu gewoon aan. Flubberbenen etc.
Het lijkt nu vooral dat Kinect en Move in het leven zijn geroepen om de levensduur van de huidige consoles te verlengen.

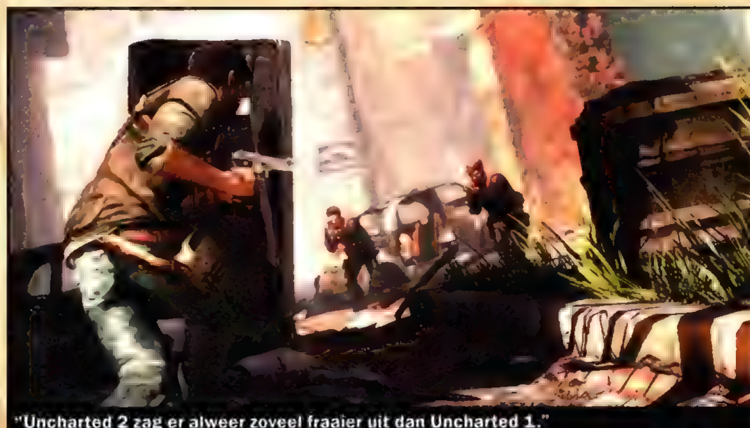

"Als ik nu een tv koop, is er morgen weer een beter model. Hetzelfde geldt voor mobieltjes."

Ik ben vooral benieuwd wat de echte grote volgende stap gaat worden."

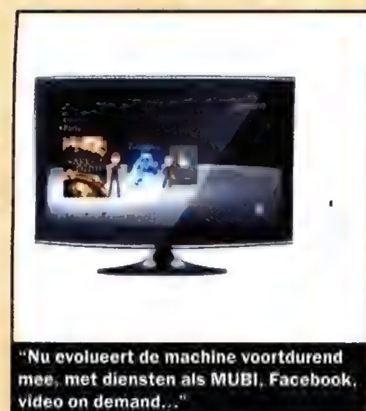
Jan: "Waar we naar toe gaan? Nieuwe doelgroepen aanboren, zoals Microsoft dat met Kinect probeert. Tegelijkertijd worden de traditionele gamers nog steeds zoet gehouden met een aanbod uitstekende games, hoor. Persoonlijk heb ik er geen enkele moeite mee dat de huidige generatie consoles nog een tijdje bij ons blijven. De technologische ratrace maakt ons gek. Kijk naar tv's: in tien jaar tijd van breedbeeld naar plasma, lcd, led, 3D. Als ik nu een tv koop, is er morgen weer een beter model. Hetzelfde geldt voor mobieltjes.

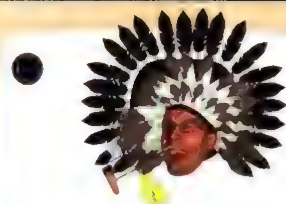


"DE PS3 VOELT NOG STEEDS NIEUW."


"Uncharted 2 zag er alweer zoveel fraaier uit dan Uncharted 1."

De PS3 voelt nog steeds nieuw, en zolang er nieuwe diensten bij komen, blijft dat zo. De vergelijking met vroeger gaat niet meer op. Vroeger kocht je een PS2 of een GameCube en dat was het. Er kwamen tussentijds hoogstens marginale aanpassingen. Nu evolueert de machine voortdurend mee, met diensten als MUBI, Facebook, video on demand, betere online functionaliteiten, Move, Kinect. En die flubberbenen en animaties, daar moeten gewoon een paar goede programmeurs op worden gezet.
De enige machine waarvan ik wel verwacht dat die binnen afzienbare tijd zal worden vervangen, is de Wii. Die geef ik hooguit nog een jaartje, misschien twee. Wat jij?"


"Nu evolueert de machine voortdurend mee, met diensten als MUBI, Facebook, video on demand..."



"IK BEN TOE AAN KRACHTIGERE MACHINES."

Jeroen: "De Wii is zeker toe aan vernieuwing. Ik begrijp al die extra's wel op je console, maar dat is niets meer dan de behoefte van de consoleboeren om je een apparaat te willen geven dat meer is dan een spelcomputer.
Ik doel echter op zaken die puur hardwarematig knullig overkomen. Armen die door elkaar lopen of van die spastisch bewegende benen. Kinect heeft daar ook last van, je kunt je avatar één op één laten bewegen, maar het is bijvoorbeeld niet nauwkeurig genoeg om armen over elkaar te laten zien. Of wat dacht je van zijwaarts staan en een vreemde houding aannemen? Dat ziet de camera niet en kan de hardware niet goed berekenen. Daar valt echt nog een hoop te winnen.
De Wii zal waarschijnlijk de eerste zijn die vervangen gaat worden, maar de PS3 en Xbox 360, daar mag ook wel wat nieuws voor komen. En nee, dan doel ik niet op gloeiende dildo's."


"Het lijkt dat Kinect en Move in het leven zijn geroepen om de levensduur van de huidige consoles te verlengen."


Mass Effect 2

2010 VOLGENS STEVEN

TOP 5 BESTE GAMES

1. MASS EFFECT 2
De ervaring die tot op heden het zelf verkennen van het heelal het dichtst benaderde.

2. VANQUISH
Ongekend spectaculaire shooter. Oprecht te vergelijken met een achtbaanrit.

3. MARIO GALAXY 2
Het vervolg op de origineelste en creatiefste game van de afgelopen tien jaar. Met Yoshi. Duh!

4. SUPER STREET FIGHTER IV
Meer van hetzelfde bleek in dit geval erg goed uit te pakken.

5. GOD OF WAR 3
De game die laat zien hoe vet simpele beat'em up actie in een mooi jasje kan zijn.

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
Ik vind de serie niets, dus in dat opzicht is de game een mooie voortzetting.

2. QUANTUM THEORY
Het is dat Vanquish bewijst dat ze in Japan wel degelijk goede shooters kunnen maken, anders...

3. FINAL FANTASY XIV
Zonde dat de naam van deze legendarische RPG reeks wordt besmeurd met zo'n misser.

MEEST TELEURSTELLENDE GAME

THE FORCE UNLEASHED II
Veel van verwacht, maar de game voelde verre van af. Eeuwig zonde!

MEEST VERRASSENDE GAME

CUT THE ROPE
Ik werd aangenaam verrast door de creativiteit van deze mobiele game.

ONLINE MEEST GESPEELD

WRATH OF THE LICH KING
Duh!

MEEST BESPEELDE PLATFORM

Dankzij WoW en Mass Effect 2 is dat in 2010 absoluut weer de PC.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ Tien dagen sake en sushi in Tokyo!
❷ Tot in de late uurtjes het universum redden (ME2).
❸ Weer fulltime trainen. Einde van de lazy periode.

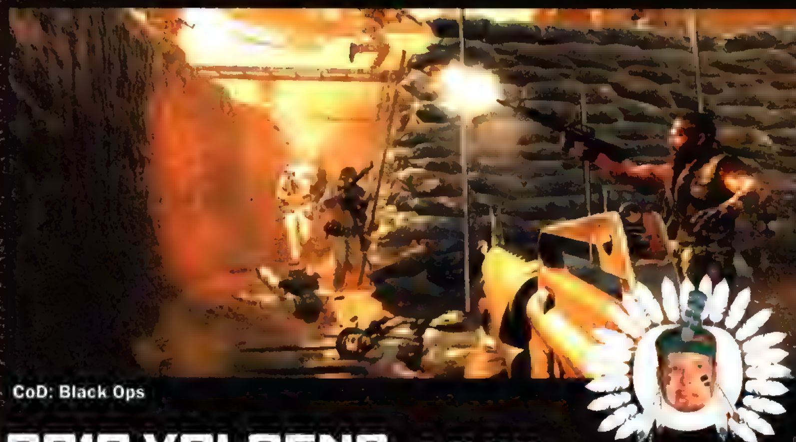
TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ De verkiezingen.
❷ Klein game dipje deze zomer. Privé even niets gespeeld drie maanden.
❸ Waar waren de interessante vernieuwingen op game gebied dit jaar?



Cut the Rope




CoD: Black Ops

2010 VOLGENS JJ

TOP 5 BESTE GAMES

1. COD: BLACK OPS
Sowieso de beste shooter van 2010.

2. FIFA 11
Geen game meer gespeeld dan deze.

3. NBA 2K11
Beter basketballen dan dit kan bijna niet.

4. GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
Bijna de beste PSP game ooit.

5. F1 2010
Ja, ondanks alle bugs toch in mijn top 5.

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
Had Prison Braak moeten heten.

2. SNIPER: GHOST WARRIOR
Zelfs van veraf nog een dikke turd.

3. APB
Hoe je ooit een vette game maakt en daarna niks meer.

MEEST TELEURSTELLENDE GAME

MEDAL OF HONOR
Geen slechte game, maar ik had gehoopt dat Call of Duty een beetje in zijn broek zou gaan poepen. Maar het is droog gebleven...


NBA 2K11

2010 VOLGENS JEROEN

TOP 5 BESTE GAMES

1. NBA 2K11
De beste en meest epische basketbalgame ooit gemaakt!

2. RED DEAD REDEMPTION
Cowboys, ik vond ze maar Brokeback Mountain, tot John Marston langskwam.

3. VANQUISH
Shooter actie zoals ik hem graag heb: snel, over the top en met wat toffe slow motion shit.

4. GOD OF WAR 3
Het sluitstuk van de God of War serie geeft een nieuwe betekenis aan het woord Episch.

5. TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
Niet alleen een erg vette game, maar ook eentje met goede Transformers ontwerpen.

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. SNIPER: GHOST WARRIOR
Rampzalige shooter vol grote, gigantische, spelbedervende bugs.

2. DARK VOID
Zelfs de stem van Nolan North kon mij niet blij maken, wat een schijtgame.

3. IRON MAN 2: THE VIDEO GAME
Zoals bijna alle superheldengames van tegenwoordig is ie het spelen niet waard, tenzij je een achievement hoer bent natuurlijk..


Red Dead Redemption

MEEST VERRASSENDE GAME
RED DEAD REDEMPTION
Het blijkt dat Rockstar álles cool kan maken. Ik bedoel, cowboys en paarden...

ONLINE MEEST GESPEELD
Het begint met een F en eindigt met 11.

MEEST BESPEELDE PLATFORM
Weer de Xbox 360. Ik kan nu eenmaal niet met die shoulderflaps van de PS3-controller overweg. Mijn fout.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ De terugkomst van Duke Nukem. Er is weer toekomst voor blonde gasten met spieren en een aparte kijk op vrouwen en varkens.



❷ Heavy Rain spelen. Omdat het gewoon anders gamen was. Graag meer van dit soort games in 2011.
❸ De release van de iPad. En niet alleen om te gamen. Dit is de toekomst!

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ De bugs in F1 2010. Ik was er vanuit gegaan dat Codemasters die nog uit de versie zou halen die ik reviewde. Elke leek zag de fouten. Helaas, dat deden ze... te laat.
❷ Het voortdurend uitstellen van GT5. Misschien hadden wij allemaal de aanschaf van GT5 drie maanden moeten uitstellen. Weet Sony ook hoe dat voelt.
❸ Het steeds korter worden van games. Vier à vijf uur schijnt opeens heel normaal te zijn. Zijn die developers soms luie flikkers geworden?


Just Cause 2

MEEST TELEURSTELLENDE GAME
JUST CAUSE 2
Ik hou echt van die freeroaming games en Just Cause zou dankzij z'n grootte natuurlijk de perfecte game daarvoor moeten zijn, maar jongens wat een saaie bende!

MEEST VERRASSENDE GAME
ENSLAVED
Ik verwachtte eerlijk gezegd een teleurstelling à la Heavenly Sword, maar Enslaved was een heerlijk avontuur met een goed verhaal.

ONLINE MEEST GESPEELD
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
En ik ga in één ruk door zodra de Vietnam uitbreiding uit is.

MEEST BESPEELDE PLATFORM
Op de PS3 speel ik natuurlijk langer achter elkaar, maar de iPod Touch zet ik toch dagelijks wel effe aan voor een gamepie.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ De 200ste PU natuurlijk.
❷ Het moment dat ik mijn iPad uit de verpakking haalde...
❸ Hotelkamertje in Breda om Red Dead Redemption door te kunnen spelen.

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ NBA 2K11 tripje... als ik er alleen al aan denk, krijg ik weer tranen in mijn ogen.
❷ Naast het hotelkamertje in Breda stond een kerktoren die me om zes uur uit bed beierde.
❸ Dat EA International geen Rock Band 3 instrumenten kan leveren, zodat we de game kunnen reviewen.




Heavy Rain



2010 VOLGENS JURJEN

TOP 5 BESTE GAMES
1. HEAVY RAIN
Ik beleefde dingen die ik nooit eerder in een game beleefde. Meesterwerk!
2. SUPER MARIO GALAXY 2
Mario heeft me weer eens tot de toppen van mijn spelgenot - en behendigheid - gedreven.
3. DRAGON QUEST IX
Ik heb midden 2010 gewoon een parallel leven geleid in dat spel.
4. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
Een gewaagd opgezet en origineel spel dat me onder de huid is gaan zitten.
5. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
Vergeef me, maar ik ben en blijf erg gevoelig voor die Castlevaniaanse sferen.

TOP 3 SLECHTSTE GAMES
1. DARK VOID
Zelden werd Capcom's goede naam zo bevuild als door dit drekkerige vod.
2. TOURNAMENT OF LEGENDS
De opscheppers achter The Conduit konden dus toch nog dieper zinken.
3. SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL
Sega blijft goed in het debiliseren van sterke franchises.



MEEST TELEURSTELLENDE GAME
METROID: OTHER M
In mijn ogen een kandidaat voor beste game ooit. Dat is het allerminst geworden.

MEEST VERRASSENDE GAME
ANGRY BIRDS
Reizen waren zelden saai dankzij die boze vogels.

ONLINE MEEST GESPEELD
MONSTER HUNTER 3
Al ben ik met mijn veertig uurtjes online natuurlijk een n00b gezien de duizend+ uren die je nodig hebt om een échte Monster Hunter te worden.

MEEST BESPEELDE PLATFORM
De Wii. Vooral dankzij No Mores Heroes 2, Metroid Other M, Donkey Kong Country Returns, Sakura Wars, Mario Galaxy 2, Sonic Colours, Wii Party, Sin & Punishment 2, Rune Factory Frontier, Monster Hunter 3 en nog wat shit die ik alweer ben vergeten.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ De aankondiging van de 3DS.
❷ Samen met de andere PU-redacteuren in een bungalow tijdens de E3.
❸ Trip naar Chicago voor Mortal Kombat en F.E.A.R. 3.

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR
❶ Veel games twee of drie keer opnieuw begonnen wegens spelen van preview versies, review versies en retail versies.
❷ Tegenvallende core-games op de Wii, zoals Metroid: Other M, Red Steel 2 en GoldenEye.
❸ Waarom zat bij Super Mario Galaxy 2 wel een volstrekt overbodige DVD maar geen CD met die geniale soundtrack?

WORDEN GAMES TE MAKKELIJK?

Developers zien met lede ogen aan dat het gros van de mensen hun games niet uitspelen. Dus maken ze hun titels zó makkelijk, dat je ze wel uit móet spelen! Wouter en Jan hebben daar zo hun mening over.

Wouter: "Het meest tergende voorbeeld hiervan vind ik Fable III; een best leuke RPG maar de battles zijn nog makkelijker dan zittend pissen. Ik vind het prima dat er een casual RPG op de wereld is, er zijn veel mensen die er blij van worden, maar geef ons in ieder geval de optie om de moeilijkheidsgraad te verhogen! Ik speel die game heus wel uit, hoor!"

Jan: "De battles in de nieuwe Fable zijn inderdaad wat makkelijk, maar om dit nu meteen als tergend te bestempelen, gaat me wat ver. Daarbij kennen negen van de tien games wel degelijk meerdere moeilijkheidsgraden. Zet in Black Ops of Halo: Reach de difficulty maar eens een tandje hoger...
Waar ik me veel meer zorgen om maak, zijn die vervelende quick time events die boss battles tot hersenloos geram hebben gedegradeerd."

Wouter: "Ik vind QTE's vet, in veel gevallen wordt de game er alleen maar bruter van. Maar die moeilijkheidsgraden; zelfs die worden gedegradeerd! Transformers: War for Cybertron bijvoorbeeld. Hard is een eitje. Is de hoogste moeilijkheidsgraad dan wel echt moeilijk, dan komt dat vooral omdat je na twee schampschoten of een halve zwaai van een zwaard al dood bent en dan is het niet uitdagend, maar gewoon irritant. Omdat ontwikkelaars het idee hebben dat tóch niemand nog op Hard of Insane speelt, doen ze daar hun best niet op!"

Jan: "Tja, als blijkt dat veel games niet uitgespeeld worden omdat ze te lastig of te ingewikkeld zijn, dan pas je als ontwikkelaar de manier van spelen aan. Jij speelt zeven dagen per week games maar de markt is veranderd. Er zijn gamers die misschien hooguit zes speltitels per jaar kopen, die willen die games dan wel uit kunnen spelen.
God of War III is een perfect voorbeeld van hoe je zowel core gamers als nieuwkomers kunt bedienen, waarbij de moeilijkheidsgraad goed gescaled is. Maar ook een A.I. director in Left 4 Dead (een hardcore game bij uitstek) die je skills al spelende "meet" en daar de actie op aanpast, is wat mij betreft een perfecte manier om om te gaan met de difficulty in games. Op een heel andere schaal vind je dit terug in Professor Layton waarbij je met hintmuntjes clues over de te kraken puzzels kunt kopen. Alleen zijn ze daar nu weer een tikje in doorgeslagen doordat je Superhints kunt kopen die complete oplossing verschaffen. Het blijft lastig de juiste balans te vinden."


"In Transformers: War for Cybertron is Hard een eitje."


De A.I. director in Left 4 Dead is een perfecte manier om om te gaan met de difficulty in games."

"DE BATTLES IN FABLE III ZIJN NOG MAKKELIJKER DAN ZITTEND PISSEN."

"QUICK TIME EVENTS HEBBEN BOSS BATTLES TOT HERSENLOOS GERAM GEDEGRADEERD."

Wouter: "Natuurlijk zijn er goede en slechte voorbeelden te verzinnen: Fallout: New Vegas z'n hardcore mode is een goede, net zoals Insane van StarCraft II, maar ik heb gewoon het gevoel dat de industrie de verkeerde kant op gaat. Zelfs op kleine schaal is de dalende lijn in de moeilijkheidsgraad te vinden, kijk maar naar Dead Rising. Het eerste deel was hardcore moeilijk, maar in het tweede deel is het een makkie om mensen te redden en psycho's af te maken. Ik durf te wedden dat de emo-versie van Devil May Cry nóg makkelijk wordt dan deel 4 al was. Op zich vind ik het prima, want ik wil mijn games ook uitspelen, maar aan de andere kant vergeet ik veel games heel snel omdat ik te weinig heb zitten vloeken, tieren en knarsetanden tijdens het spelen ervan. Dat zie ik namelijk om een of andere rare reden nog steeds als vermaak."

Jan: "Het hoort er wel een beetje bij maar bij mij gaat 't toch vooral om de totale ervaring. Ik prefereer uitdaging boven frustratie en vind dat games zich als zodanig redelijk hebben aangepast aan een grote(re) doelgroep waar voor ieder wat wils is en waarbij nieuwkomers meer aan de hand worden genomen.
Ik vind dat een goede zaak, want zo hou je de industrie levendig en interessant voor meer dan alleen maar de hardcore."


"Het eerste deel van Dead Rising was hardcore moeilijk, maar in het tweede deel is het een makkie om psycho's af te maken."


"Ik vind QTE's vet, in veel gevallen wordt de game er alleen maar bruter van."


"Een game als Heavenly Sword is te kort, en wordt daar door recensenten op afgerekend. Dat moeten we ook blijven doen."


"ZELFS TIEN UUR SPEELPLEZIER IS VAAK TE VEEL GEVRAAGD."


"Japanse studio's leveren nog steeds vaak lange spellen af, zoals de Ninja Gaiden games."


"Vanquish is feitelijk ook een game van vier tot vijf uur, maar op Normal heb ik er makkelijk zeven tot acht uur uit geperst."

KRIJGEN WE STEEDS MINDER GAMEPLAY VOOR ONS GELD?

Singleplayer games worden steeds korter, maar de prijzen passen zich daar niet op aan. Kortom, we betalen steeds meer voor minder. Steven denkt dat we tegenwoordig een beetje genaaid worden, Jurjen denkt daar iets genuanceerder over.

Steven: "Ik weet nog wel dat iedereen in rep en roer was toen bleek dat je in een kleine zes uur door Heavenly Sword heen ramde. Dat kon toch niet, zo'n belangrijke pure singleplayer game die je in een lange avond had verslonden?
Inmiddels lijkt zo'n lengte volkomen acceptabel. De norm is ooit al gedaald van vijftien tot twintig uur, naar de vorige standaard van tien. Helaas is in 2010 gebleken dat zelfs tien uur speelplezier in veel gevallen te veel is gevraagd. Deze winter is wat dat betreft een mijlpaal neergezet door The Force Unleashed 2; daar was ik binnen vijf uur klaar mee."

Jurjen: "Ik kan me geen norm van vijftien tot twintig uur voor actiespellen herinneren. Die heeft naar mijn idee altijd ergens rond de acht tot tien uur gelegen. En in elke generatie waren er wel games die daar gevoelsmatig wat te veel onder doken. Rescue Rangers, Final Fight en Luigi's Mansion bijvoorbeeld. Games als Heavenly Sword en Force Unleashed 2 zijn ook te kort, en worden daar door recensenten op afgerekend. Dat moeten we ook blijven doen.
Maar vergeet niet dat we dit jaar ook opvallend lange singleplayer games hebben gehad als Super Mario Galaxy 2, Dragon Quest IX, de nieuwe Castlevania, God of War 3 en Red Dead Redemption. Ik kan me dus niet zo in de hoofdstelling vinden, maar wellicht zie ik iets over het hoofd."

Steven: "Ik ga nu even niet de oude generatie games herspelen om de exacte speeluren te achterhalen, maar ik meen toch echt een duidelijke trend vast te stellen wat betreft het korter worden van games. In het Final Fight tijdperk, a.k.a. het 16-Bit tijdperk, kon je een game inderdaad in een paar uur uitspelen. Maar dat deed je niet in één keer. Je kon niet saven en moest oefenen om de game uit te spelen, wat weken kon duren. En in de daaropvolgende periode met de PSX, duurden actie games makkelijk tien uur plus. Toen waren er in verhouding ook meer Japanse games dan nu. En Japanse studio's leveren nog steeds vaak lange games af, zoals de nieuwe Castlevania en Ninja Gaiden games. Maar het eerder genoemde in één keer uitspelen van een game is een belangrijk aspect. Zo is Vanquish feitelijk ook een game van vier tot vijf uur, maar op Normal heb ik er makkelijk zeven tot acht uur uit geperst. Niets van die drie keer dood gaan bullshit tijdens het hele avontuur. Gewoon tientallen keren opnieuw moeten beginnen."


"GAMES BIEDEN TEGENWOORDIG JUIST MEER LEVELS, UITDAGINGEN EN CONTENT DAN VROEGER."

Jurjen: "Ik denk inderdaad dat de kortere levensduur van games vooral te maken heeft met de mildere straffen die hedendaagse games uitdelen. Ben je bijna dood? Dan ga je ergens uitrusten en wordt je energie automatisch tot het maximale gevuld. In een gat gesprongen? Vroeger werd je dan teruggeplaatst naar het begin van het spel. In de generatie daarna naar het begin van het level. In de vorige generatie werd je teruggeplaatst naar het laatst bereikte savepunt. En tegenwoordig verschijn je gewoon weer aan de rand van het gat, en mag je het oneindig vaak opnieuw proberen.
Zo hoef je dus niks opnieuw te spelen, geen level layouts te onthouden en niet lang te oefenen om werkelijke skills te ontwikkelen. Dat betekent dus niet dat de hedendaagse game korter is geworden. Ik vermoed eerder het tegenovergestelde; namelijk dat games tegenwoordig meer levels, uitdagingen en content dan vroeger bieden, om de duur ervan tot tien of vijftien uur te rekken."

Steven: "Dat is waar, zeker in vergelijking met de meeste 8-Bit en 16-Bit games. Maar ik vind de ervaring er niet per se beter op geworden. En mijn overtuiging blijft dat het rekken van de duur tot tien of vijftien uur steeds minder vaak voorkomt."


"Vergeet niet dat we dit jaar ook opvallend lange singleplayer games hebben gehad als Red Dead Redemption."

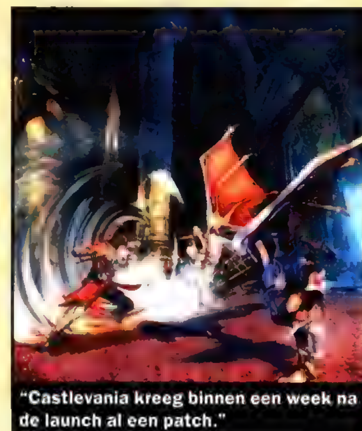
LAUNCHDATA MAKEN MEER KAPOT DAN JE LIEF IS

Launchdata blijken de laatste jaren veranderlijker dan het weer. Games worden te vaak uitgesteld wat teleurgestelde gezichten bij de gamers oplevert. Ook zetten de door publishers beloofde releasedata de developers vaak onder grote druk, met soms rampzalige gevolgen. De vraag die je dan ook kan stellen: moeten we überhaupt nog wel launchdata hanteren? Jan en JJ kruisen de degens.

JJ: "Kijk, het gaat me niet eens om het uitstellen van games zelf en de teleurstelling die dat ons gamers oplevert. Daar komen we wel overheen als de game uit is en goed blijkt te zijn.
Wat mij meer benauwt, is dat bij veel games die niet de verwachte kwaliteit leverden, dat achteraf te wijten bleek aan de terreur van de launchdata. Medal of Honor werd gerushed omdat ie er voor Black Ops uit moest. F1 2010 zat vol bugs omdat ie gerushed was vanwege het F1-seizoen, en zo kan ik wel even doorgaan. Men gaat steeds onverbiddelijker met die data om, fiscale jaren moeten gehaald worden, er is geen productiebudget meer, men wil per se voor de concurrentie op de markt zijn, etc.
En men denkt ook steeds gemakkelijker over patches. Fable III kreeg binnen een week na de launch al een patch, FIFA ook, Castlevania en Black Ops eveneens. Maak die game dan gewoon eerst af, zeg ik, en breng hem dan uit. Je gaat toch ook geen auto op de markt brengen die eigenlijk nog niet helemaal in orde is. Of een CD?
Wat is er mis om games eerst af te maken en dan, als ie af is, pas te roepen wanneer ie uitkomt?"

Jan: "Om te beginnen zijn games feitelijk nooit af. Het is een uniek soort medium dat duizend keer complexer in elkaar zit dan een CD of een film; er zullen altijd glitches of fouten in blijven zitten.


"Medal of Honor werd gerushed omdat ie voor Black Ops uit moest."


"Castlevania kreeg binnen een week na de launch al een patch."



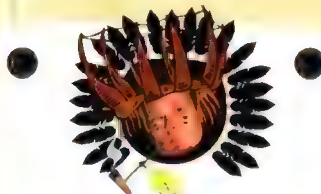
"ZONDER REALISTISCHE RELEASEDATES WORDT HET TE VRIJBLIJVEND."

Maar goed, we streven dan naar games met zo min mogelijk fouten waarbij het spelgenot allesbepalend is.
Het afschaffen van launchdata om ontwikkelaars niet meer onder druk te zetten, lijkt me geen goede beslissing. Je hebt milestones nodig anders kun je überhaupt geen game meer maken. Zonder releasedata krijg je games als Duke Nukem Forever waarbij er voortdurend getuned, getweaked en aangevuld mag worden en een spel nooit af komt.
Wat wel zou kunnen werken, zijn interne streefdata only en naar de buitenwacht toe zich beperken tot eerste of tweede helft van een bepaald jaar. id Software en Blizzard communiceren nooit releasedates en komen pas met realistische data naar buiten als ze honderd procent zeker zijn van hun zaak. Dat vind ik ook een goede vorm.
Maar je hebt ijkpunten, deadlines nodig. Anders valt er als bedrijf geen business te runnen. Uitgevers moeten bovendien met studio's afspraken maken. Er moet een PR traject uitgestippeld worden, marketingplannen gemaakt worden, retail moet op de hoogte worden gebracht. Dat kan niet pas twee maanden van te voren. Zo werkt het helaas niet."

JJ: "Er is vaak een verschil tussen wat een publisher wil en wat een developer kan. En daar gaat het fout doordat publishers deadlines stellen die niet haalbaar zijn voor de developer. Het is gewoon opvallend dat het bij bepaalde partijen altijd mis gaat en bij andere nooit. Blizzard, Valve, Bungie, Rockstar, die geven hun data gewoon niet heel lang van tevoren. En niemand zeurt, ook de winkels niet, want hun games verkopen altijd. Het kan dus wel. En ik hoop dat meer partijen dat gaan doen. Want te veel games zijn gewoon niet af, en dan hebben we het niet over een paar glitches.
En wat heb je liever: een paar maanden langer wachten of een slechte onaffe game?"

Jan: "Ik denk dat we het met elkaar eens zijn dat niemand blij wordt van games die niet af zijn of vol fouten zitten. Dat is schandalig. Maar Bungie roept weldegelijk een jaar van te voren data en die haalt dat gewoon keer op keer netjes. Zo hoort het. Rushen is niet goed maar door geen releasedata te communiceren, zul je dat niet uitsluiten. Bovendien denk ik dat het zonder realistische (!) releasedates te vrijblijvend wordt.
En reken maar dat consumenten onthouden welke games te kort, niet goed of buggy as hell waren. Daar komen ontwikkelaars niet zo maar mee weg en dat maakt op lange termijn heus verschil."


"Reken maar dat consumenten onthouden welke games te kort, niet goed of buggy as hell waren."



"TE VEEL GAMES ZIJN GEWOON ECHT NIET AF."

DOWNLOADEN IS HET NIEUWE WINKELEN

Op mobiele telefoons is het uiteraard de normaalste zaak van de wereld, en voor PC games ook: het downloaden van games. Niet meer naar de winkels, niks meer games in doosjes die ruimte innemen. Digitale distributie is de toekomst. Ook voor console games... toch, Steven en Jan?

Steven: "Digitale distributie is zeker de toekomst, ook voor console games! Ik ben al een tijd klaar met al die rondslingerende games in huis. Misschien dat het even leuk is om een nieuw spel in je kast te hebben staan, maar na een paar jaar is het alleen maar vulling van een kast die weer vulling van een kamer is. Doe mij maar online accounts waar ik games aan kan binden.
Zelfs games als WoW en SC2 download ik liever op een nieuw systeem, dan dat ik de DVD's uit de kast haal. En als de prijzen hierdoor dalen (minder logistieke kosten) zou dat ook piracy kunnen inperken. En dan hebben we het nog niet eens over het kopen van een game in losse delen. Als je het leuk vindt, koop je het volgende level, anders niet."

Jan: "Dude? Meen je dat? De collector's editions? Met mooie hoezen? Extra content? Die fraaie artbooks? Het ruiken aan een nieuwe game, de verpakking openscheuren en dat schijfje in je console duwen? Dat is toch het leukste dat er is? Ik zou dat enorm gaan missen als we helemaal digitaal zouden gaan.
Bovendien zijn alle digitale aanbieders nagenoeg geen euro goedkoper dan de retail versies van de meeste (PC) games. Dat zie ik met console titels al helemaal niet gebeuren."

Steven: "Ha, ha, ha, en daarom noemen ze jou ook 'Full Version' Jan.

"WAT DOE JE ALS DE GAME NA EEN PAAR DAGEN OPEENS NIET MEER WERKT?"



"En dan hebben we het nog niet eens over het kopen van een game in losse delen, zoals Sam & Max (zie screen). Als je het leuk vindt koop je het volgende level, anders niet."



"Steam is voorloper op het gebied van het nieuwe winkelen."



"De collector editions? Met mooie hoezen? Extra content? Die fraaie artbooks? Ik zou dat enorm gaan missen als we helemaal digitaal zouden gaan."

Ik deel jouw liefde voor limited edition releases van games wel, maar over het algemeen kan ik troep in mijn huis missen als kiespijn. Ik zou er ook niet aan moeten denken om nu een audio CD te krijgen. Moet ik 'm gaan rippen voordat ik er naar kan luisteren.
Bij games gaat het ook die kant op. Alles speel je vanaf je harde schijf. Dat draait sneller en scheelt je de noodzaak een Blu-Ray module (om maar een voorbeeld te nemen) in te bouwen. Los van mijn Blizzard Collector's Editions en m'n 8/16-Bit meuk kan het me allemaal redelijk gestolen worden. Laat al die aardse zaken toch eens los, Jan (lacht!)."

Jan: "Natuurlijk, digitaal is veel makkelijker. Waarom nog naar de winkel gaan als je met een druk op de knop die game binnen kan hengelen? Maar er zijn nog veel haken en ogen. Wat doe je als de game na een paar dagen opeens niet meer werkt? Ook ken ik veel mensen die onderling games ruilen of tweedehands games inruilen bij de winkel, dat kan dus ook niet meer.
En waarom hetzelfde betalen voor een game waar de retail (de winkel) helemaal tussenuit is? Dat is niet eerlijk en zolang digitale distributie niet goedkoper wordt dan fysieke retail versies zal het nog wel even duren voor Nintendo, Sony en Microsoft games volledig digitaal gaan."

Steven: "Gelukkig zijn er met digitale games minder technische problemen.

"MET DIGITALE GAMES ZIJN ER MINDER TECHNISCHE PROBLEMEN."

Veel van de ellende komt van het moeten lezen van optische disks. En als iets niet werkt dan delete je alles en download je het opnieuw.
Ruilen zit er dan inderdaad niet meer in, dus ja, de prijs zou absoluut op de nieuwe manier van winkelen aangepast moeten worden. Maar als je kijkt naar Steam zie je dat er best rekening mee wordt gehouden. Steam is voorloper op dit gebied, dus als partijen als Sony, Nintendo en Microsoft slim zijn, nemen ze hier een voorbeeld aan. Anders voorzie ik voorlopig nog een glansrijke toekomst voor piraterij."

Jan: "Piraterij is de doodsteek voor deze industrie, maar dat is een ander verhaal. Inderdaad zouden Microsoft, Sony en Nintendo eens bij de vrienden van Valve langs moeten gaan. Probleem is dat iedereen weer zijn eigen systeem zal willen hanteren om zo de meeste inkomsten en controle te behouden.
Nee, we zijn er nog lang niet qua digitale distributie voor console games, en in de tussentijd bouw ik noest verder aan mijn tastbare gamebibliotheek."

2010 VOLGENS JAN


Assassin's Creed: Brotherhood

TOP 5 BESTE GAMES

1. ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
Vervolmaking van de serie.
2. HEAVY RAIN
Brok in mijn keel en natte oogjes.
3. RED DEAD REDEMPTION
Beste cowboygame ooit!
4. GOD OF WAR 3
Kratos schopt goddelijk kont.
5. ANGRY BIRDS (iPHONE)
Waar blijft deel 2?! Ik wil het! Nu!

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. DEAD OR ALIVE: PARADISE
Er was een tijd dat DoA een toffe beater was. Kan het nu klaar zijn met deze quasi-erotische bikini-onzin?
2. IRON MAN 2
Waarom SEGA deze middelmatige filmgame crap uit blijft brengen, is mij een raadsel.
3. NAUGHTY BEAR
Een game over een moordende teddybeer zonder humor? En nog erger: er komt een sequel!

MEEST TELEURSTELLENDE GAME

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Ik voel me beetgenomen door LucasArts en bied hierbij alle lezers die ik onterecht heb warm gemaakt voor deze game mijn excuses aan. Ik dacht oprecht dat deel 2 het origineel dubbel en dwars zou toppen. Niet dus. Het werd een verplicht en veel te kort nummertje.

MEEST VERRASSENDE GAME

SONIC COLOURS
Na een hele hoos aan middelmatige Sonic games heb ik me zeer vermaakt met deze kleurrijke Wii platformer.

ONLINE MEEST GESPEELD

STARCRAFT II
Maar ik speel nog steeds heel veel Unreal Tournament 2004 en ben inmiddels behoorlijk verslaafd aan Black Ops.

MEEST BESPEELDE PLATFORM

Begin 2010 was dat onbetwist de PS3, maar halverwege ging de Xbox 360 toch weer vaker aan. En de iPhone maakte overuren om alle drie de sterren te halen voor alle levels van Angry Birds.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ Heel veel memorabele perstrips met het bezoek aan Rome voor Assassin's Creed: Brotherhood en de cross country USA trip voor Activision als onbetwiste hoogtepunten.
❷ De Xbox 360 Slim als schaamteloos maar oh zo lekker cadeautje van Microsoft op de E3.
❸ Met de hele PU crew naar de E3 en een week in een Boogie Nights villa, inclusief de hamburgers op de barbecue bereid door PU-baas Niels.

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ De buggy status van retail versies van games. Fallout: New Vegas, F1 2010, Fable III, de PC versie van Call of Duty: Black Ops en zo kan ik nog wel even doorgaan. Wat is er aan de hand?
❷ Het feit dat ik begin dit jaar mijn Gold Status bij KLM verloor en teruggezet werd naar Silver Elite. Gelukkig ben ik inmiddels weer Gold.
❸ De manier waarop gaming in traditionele media nog steeds wordt neergezet met een mix van verbazing en onkunde.


Sonic Colours



2010 VOLGENS WOUTER



Mass Effect 2

TOP 5 BESTE GAMES

1. MASS EFFECT 2
Minder RPG maar betere shooteractie en meer nadruk op je companions en hun verhaal. Alles waar BioWare goed in is maximaal geperfectioneerd... tot Dragon Age 2 komt. Ik was erg lang lost in space...
2. HALO: REACH
Het dikste sci-fi shooter pakket in de geschiedenis en Bungie's ontroerende afscheid van de Halo-franchise.
3. FALLOUT: NEW VEGAS
Ik was compleet opgeslurpt, vervolgens hard uitgespuugd toen m'n savegames fucked up bleken te zijn, en inmiddels weer hard ingeslikt.
4. DEAD RISING 2
Misschien weinig innovatie of uitbreiding sinds het vorige deel, bepaalde elementen zijn zelfs iets minder goed, maar fuck, wat is die game wederom VERSLAVEND!
5. STARCRAFT II
Beste RTS ooit, vooral door de keuzemomenten en het verhaal. 'Fix my damn jukebox!'

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. U-SING GIRLS NIGHT
Een paar liedjes van een stel wijven op een disc, met nada gameplay.
2. DEAD OR ALIVE: PARADISE
Als de chicks al niet glimmend rond zijn, dan is een game als deze de dood in de pot.
3. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Lullig verhaal, repetitieve actie en véél te kort: Blegh!

MEEST TELEURSTELLENDE GAME

CRACKDOWN 2
Het had misschien wel de bruutste sandbox game ooit kunnen worden


World at Warcraft: Cataclysm

2010 VOLGENS MAARTEN

TOP 5 BESTE GAMES

1. WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM
Ik kan er na bijna zes jaar nog steeds geen genoeg van krijgen. VERSLAAFD!

2. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
Dé shooter van 2010. MAG heeft m'n ogen voor medics geopend, maar in Bad Company 2 is het 't mooiste om te doen, online.

3. MAFIA II
Heerlijke sfeer, mooie beelden, prachtige auto's en twee coole personages.

4. PES 2011
PES is terug als footie nummer 1. FIFA 11 is een veel betere game, maar PES geeft zoveel meer plezier en onvoorspelbare situaties.

5. HALO: REACH
Hoewel de singleplayer me iets tegenviel, kan ik eindeloos genieten van de multiplayer. Helemaal als ik onze stagiair (Halo 3 pro) met een sniper zie rondhuppelen.


Halo: Reach

TOP 3 SLECHTSTE GAMES

1. SNIPER GHOST WARRIOR
Het enige dat je hoeft te doen, is schieten. En dat werkt dan niet!

2. HEAVY RAIN
Ik sta open voor een hoop nieuwe dingen, maar what up met het besturen van een gast onder de douche? Ik stond op een gegeven moment z'n reet af te drogen en een maaltijd voor m'n ongewenste kind uit de magnetron te halen. Ik wil dat helemaal niet! Ik wil gamen!

3. RED DEAD REDEMPTION
Ben je in de GTA reeks een veredelde taxichauffeur, in RDR begin je als een soort van derderangs herder die het vak van een vrouw moet leren. En dat was voordat ik in slaap viel van de trage gameplay. Ik word echt een beetje moe van die opbouw. Ik zie de pracht van een dergelijk spel, maar het is niet aan mij besteed.

MEEST TELEURSTELLENDE GAME

MEDAL OF HONOR
Teleurstellend is een groot woord, maar ik had er meer van verwacht. Na de bombastische E3 presentatie was ik helemaal verkocht, maar uiteindelijk viel de singleplayer en de multiplayer toch ietsiepietsie tegen.



MEEST VERRASSENDE GAME

DUKE NUKEM FOREVER
Wie had daar nu nog op gerekend?

ONLINE MEEST GESPEELD

WORLD OF WARCRAFT
Op de voet gevolgd door Bad Company 2.

MEEST BESPEELDE PLATFORM

Mac, PS3, Xbox 360, iPhone.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ De hele E3. Het harde werken, weinig slapen en absurd veel lol hebben in een villa in Hollywood is maar moeilijk te toppen.
❷ De lancering van PU-TV in maart 2010. De Power Unlimited, maar dan in bewegende beelden.
❸ Oké jongens, de laatste keer: op de foto met PARIS HILTON!!!

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ M'n autoruit die ingemept is voor een autoradio van amper twee tientjes! Kosten: 300 euro voor het ruitje, en ik heb geen radio meer.
❷ Kinect & Move. Ik wil gamen, niet sporten.
❸ 3D gaming. Jongens, ik ga echt niet met zo'n bril voor de tv zitten hoor! Die shit moet nog flink geperfectioneerd worden voordat ik daar aan mee ga doen.


Scott Pilgrim

als deel 1 verder uitgebreid en verbeterd was (zoals het hoort in een sequel), maar in plaats daarvan is het Crackdown 1.2 met zombies.

MEEST VERRASSENDE GAME

SUPER MARIO GALAXY 2
Nooit gedacht dat ik me zo zou kunnen vermaken met een Mario game: knalhard vloekend vermaken, dat wel, helemaal met die Purple Coin levels...

ONLINE MEEST GESPEELD

HALO: REACH
Zelfs nu Black Ops uit is, ga ik waarschijnlijk nog meer met m'n customized Spartan spelen. Nu maar hopen dat er nog iemand meedoet...

MEEST BESPEELDE PLATFORM

XBOX 360 (SLIM)
Ik begon me net te irriteren aan de herrie die mijn oude 360 maakte, toen ik op de E3 een Slim kreeg en het probleem opgelost was. Bovendien: Halo: Reach! En tja, ik heb Fable III ook nog wel even een zwengel gegeven.

TOP 3 HOOGTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ De Awesomeness van Scott Pilgrim ontdekt. Niet de game, maar de comics en de überbrute film.
❷ Batman: Arkham City trip. Een game checken die een meer dan waardig vervolg wordt op mijn favo game van 2009 en naar huis gaan met de Arkham Asylum comic en Gotham Knight op Blu-ray. THANK YA MA'AM!
❸ Maarten en ik elke dinsdagavond op SLAM! FM met The Gameroom. Elke week naar Hilversum kakken is misschien niet altijd leuk, maar het resultaat is het beste gamesprogramma op de radio!



Super Mario Galaxy 2

TOP 3 DIEPTEPUNTEN VAN HET JAAR

❶ Mijn gloednieuwe Samsung Galaxy S GEJAT!!! Nog twee jaar betalen voor een phone die ik niet heb.
❷ Bepaalde privé-foto's in de PU...
❸ Veertig uur savegame van Fallout: New Vegas corrupted! Waar de fuck haal ik de tijd vandaan om die game opnieuw te beginnen?!

IS DE HANDHELD OVERBODIG GEWORDEN?



"VOOR DE PRIJS VAN EEN PSP GAME KUN JE WEL TIEN VETTE SMARTPHONE GAMES KOPEN."

Weliswaar zitten we hier regelmatig op onze iPhone te spelen, maar dat zijn dan wel vaak casual games. Als je nog een beetje hardcore-achtig aan de slag wil, zul je toch echt je DS of PSP uit je zak moeten trekken voor een potje Dragon Quest XIII of Ghost of Sparta! Waar of niet? De arena is aan Maarten en Wouter.

Maarten: "Met de komst van de iPhone, iPod Touch en de iPad, game ik eigenlijk nooit meer op de PSP of de DS. De laatste DS game die ik uitgespeeld heb, is GTA Chinatown Wars en voor de PSP moet dat Chains of Olympus geweest zijn. Dat zijn inderdaad games waar je een relatief krachtige handheld voor nodig hebt, maar handheld gamen is toch bedoeld als tussendoortje? Lekker terwijl je in de trein zit, of tijdens een reclameblok. Ik heb op dat soort momenten helemaal geen behoefte om een episch verhaal te gaan zitten volgen. Dat doe ik thuis wel op de console.
Als tussendoortje voldoen die casual games zoals Angry Birds prima. Overigens zitten er op de Android toestellen ook zat dikke games. Die echte oer-handhelds zijn zwaar overbodig geworden. Wie gaat er nu een PSP of DS meezeulen als je je echte handheld al in je broekzak hebt zitten?"



"Die PSPhone wordt een regelrechte flop net als de Nokia N-Gage."

Wouter: "Oké, Angry Birds is lachen, een potje Robo Defense is ook best grappig, maar hoe verslavend ze ook zijn, op een gegeven moment ben ik klaar met potjes Bejeweled en andere wijvengames. Tijdens een vlucht naar L.A. wil ik even iets dat verder gaat dan 'maak een rij van vier juwelen met dezelfde kleur, tot in de eeuwigheid, tot je sterft, of totdat je een huge ass score behaalt die kansloze lui aan de andere kant van de wereld al een miljoen keer verbroken hebben.' Het heeft geen verhaal, het gaat nergens naar toe, er is bijna geen deel van je brein wat dan echt gestimuleerd wordt."

Maarten: "Gast, die games zijn er juist om de tijd te doden. Sowieso gaat het om de eenvoud in die spelletjes. Games als Tetris, Pong, Pac-Man en alle varianten daarop werken nog steeds. Misschien heb je een punt met een twaalf uur durende vlucht, maar het is niet zo dat half Nederland dat dagelijks doet.
Het voordeel van smartphones is dat je zo'n ding altijd bij je hebt. Je bent nu gewoon kinderachtig aan het doen omdat je je fonkelnieuwe Samsung Galaxy S in de ballenbak van Ikea hebt laten liggen en nu twee jaar zonder telefoon aan een reteduur abonnement vast zit."

"OP EEN GEGEVEN MOMENT BEN IK KLAAR MET POTJES BEJEWELED EN ANDERE WIJVENGAMES."

Wouter: "Dude, die wond is nog vers! Geen zout inflikkeren, aub! En inderdaad, die simpele games waren de basis, maar we zijn inmiddels decennia verder en je kunt veel vettere shit uithalen met draagbare apparaten. Het is alsof we weer terug in de tijd zijn gegaan terwijl ik juist vérder wil. Maar misschien dat onze beide wensen vervuld gaan worden in de vorm van de PSPhone. Dat zou vet zijn."

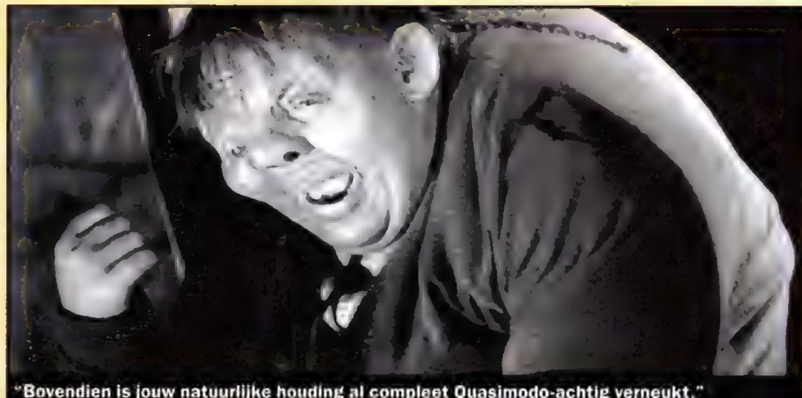
Maarten: "Die PSPhone wordt een regelrechte flop net als de Nokia Ngage. Ik hoef niet verder te gaan op handheld gebied. Het blijft moeilijk gamen. Je zit op een klein kinderschermpje voorovergebogen in een kut houding. Na een half uur heb je kramp in je poten en begint je nek te haperen. Handheld games speel je nooit lang, dus het hoeft geen diepgang te hebben.
Het leuke van die smartphones is dat creatieve gasten hun kleine games heel gemakkelijk op dit platform kunnen uitbrengen. Op deze manier gaat dat niet verloren. Soms zit de briljantheid in het simpel maken van dingen. Bovendien kost het op deze manier geen ene reet. Voor de prijs van een PSP game kun je wel tien vette smartphone games kopen waar je veel meer tijd mee kunt doden. Moet je wel een smartphone hebben natuurlijk..."

Wouter: "Noem mij tien vet goede smartphone games als je Angry Birds of Cut the Rope niet meetelt. Simpelheid is uitgemolken. Bovendien is jouw natuurlijke houding al compleet Quasimodo-achtig verneukt omdat je twaalf uur per dag als een verkrampte debiel achter de Mac zit te WoW-en. Daarom kan je niet normaal met handhelds spelen, omdat je lichaam gevormd is als een kromme paperclip!"

Maarten: "Rolando, Flight Control, Veggie Samurai, DoodleJump, Real Football 2009, Plants vs. Zombies, Street Fighter IV, LineUp, Unblock Me, Radiant...
Als je nou als tegenargument was gekomen met het feit dat de controls niet altijd even chill zijn met zo'n touchscreen..."



"Als tussendoortje voldoen die casual games zoals Angry Birds prima."



"Bovendien is jouw natuurlijke houding al compleet Quasimodo-achtig verneukt."

CODEMASTE

VUURWERK IN WALES

2010 was een opvallend rustig jaar voor Codemasters met feitelijk alleen F1 2010 als grote titel. 2011 belooft echter veel meer vuurwerk: naast Bodycount en F1 2011, moeten de gloednieuwe titels Operation Flashpoint: Red River en DiRT 3 de Engelse ontwikkelaar weer vol in de schijnwerpers zetten. Voor een uitgebreide kennismaking met die twee laatste games vlogen Jan en Maarten naar Engeland.



DAG 1 OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER - PC / PS3 / XBOX 360 - Q2 2011

09:00 uur - Geland in Londen. Aangezien we met een internationaal gezelschap van Italianen, Fransen, Duisters, een Fin, een Zweed, een Belg en twee dwaze Nederlanders zijn (wijzelf - duh) en iedereen een andere vlucht heeft, loopt de boel wat uit. Als de minibus na een uur vertraging ons eindelijk allemaal heeft gevonden, rijden we naar het hoofdkantoor van Codemasters in Lemington.

11:30 - Aankomst bij Codemasters. Na een kop koffie dumpen we onze koffers en proppen we snel een broodje in onze holle kies. Maarten zet zijn statief op en drukt op de REC knop van de camera. Opvallend: voor het eerst mogen we een complete presentatie filmen en gebruiken voor PU.nl. Geen 'no filming' restricties. Heel bijzonder.



Maarten heeft geen ogen in z'n rug, maar blijkbaar wel op z'n voorhoofd...

12:00 - Presentatie Operation Flashpoint: Red River. Het is even omschakelen. We zitten net een paar weken in Black Ops en dan is OF toch echt van een totaal andere orde.

Codemasters heeft goed geluisterd naar de kritiek op voorganger Dragon Rising maar is niet volledig door de knieën gegaan. Red River is nog steeds een zeer authentieke, realistisch aanvoelende oorlogsgame maar geen militaire simulatie.

"We willen games maken die fun zijn om te spelen", aldus Creative Director Sion Lenton. Toch toont Red River dat realisme en fun prima samengaan. Nog steeds speel je als Amerikaanse mariniers in een squad van vier man. Jij bent teamleider annex rifleman en je geeft opdrachten aan je Grenadier, Scout en Automatic Rifleman. Dat doe je middels een gelaagd cirkelmenu waarmee je verschillende orders geeft, denk aan de manier van aanvallen, verkennen, terugtrekken en algemene tactieken. Het cirkelmenu is aangepast en hanteert nu 'normale mensen taal' zodat je sneller begrijpt wat een order inhoudt.

Per missie bepaal je de loadout van je teamleden en geheel in stijl met de shooters van vandaag de dag, verdien je ervaringspunten waarmee je zeer uitgebreid je uitrusting en de wapens van je mariniers pimpt. Het wordt nooit zo veelomvattend als bij de meer arcade genrebroeders maar het menu waarin je dit doet, lijkt wel verdacht veel op dat van Medal of Honor. Het cirkelmenu is allesbepalend tijdens de heftige actie die op dood en leven gestreden wordt. Een paar verdwaalde kogels en je legt het loodje, al kun je jezelf nog wel altijd enigszins oplappen met een verband. Maar toch, als een dwaas de vijand tegemoet rennen zoals in andere shooters soms wel even kan; is in Red River simpelweg geen optie.

JAN OVER OF: RED RIVER



Ik ben zo blij dat er nog schietspellen als Red River gemaakt worden. Niet omdat ik nu zo'n hardcore fanaticus ben die realisme boven alles stelt, helemaal niet zelfs, maar gewoon omdat het goed is dat dergelijke shooters blijven bestaan.

Met Red River distantieert Codemasters zich van andere genrebroeders, en dat alleen al verdient een pluim. Vooraf was ik bang dat men de principes van Operation Flashpoint nog verder zou oprekken en meer richting de Call of Duty's en Medal of Honors van deze wereld zou kruipen, maar dat is absoluut niet het geval.

De controls zijn strakker, je hebt meer optionele hulp via sticky aim en next target opties maar hardcore fans van de franchise kunnen opgelucht ademhalen.

MAARTEN OVER OF: RED RIVER



Eerlijk gezegd heb ik voorganger Dragon Rising nauwelijks gespeeld. Ja, een leveltje maar dat was zo'n grote uitgestrekte vlakte! Ik werd van kilometers ver al afgeknald en verdween al snel met de staart tussen mijn benen.

De balans die Red River lijkt te bieden, spreekt me meer aan en de zeer realistische manier van knallen, dwingt respect af. Vooral het feit dat de nadruk zo dik ligt op co-op lijkt me een goede keuze. Ik kan niet wachten om straks met drie maten de hele campagne door te spelen en daarna in de multiplayer mode los te gaan.

RS ROADTRIP



12:30 - De presentatie gaat verder en het is duidelijk dat de techniek achter Red River een paar tandjes is opgeschroefd in vergelijking met voorganger Dragon Rising. Meer kleur, veel meer detail wat betreft personages en wapens en vooral meer diversiteit in de omgevingen. Het oorlogsdecor is niet langer het fictieve eiland Skira maar Tadzjikistan. Dat is geen yoghurtsaus met komkommerschraapsel maar een Aziatisch land grenzend aan Oezbekistan, Kirgizië, China en Afghanistan.

Naast de moderne Chinese militaire macht in de vorm van de PLA (People's Liberation Army) vecht je deze keer ook tegen lokale milities die, al worden ze niet zo genoemd, nog het meest van Taliban weg hebben. Verrassingen en plotselinge wendingen staan dan ook centraal tijdens de singleplayer campagne die opgedeeld is in drie Acts die weer onderverdeeld zijn in verschillende missies.
Doordat de speelwereld meer divers is (bergen, heuvels, dalen, dorpjes, steden, zand, rotsen, toendra) zul je deze keer ook meer close quarter combat moeten uitvechten waarbij achter iedere hoek een vijand kan schuilen. Goede orders geven is hierbij een must, zwetende handpalmen en 't hart in de keel een gegeven.

13:00 - Lenton doet een belangrijke aankondiging tijdens de presentatie: "Red River is een pure co-op game, zowel in singleplayer als in multiplayer. Anders gezegd, we hebben geen competitieve multiplayer."
Het komt er dus op neer dat je altijd, zowel offline als online, met maten samenspeelt, of dat nu andere spelers zijn of NPC's. Als je over de stijl van gameplay nadenkt, is dit eigenlijk wel een logische keuze. Voor een dergelijke, serieuze aanpak als Red River vraagt, zit je niet te wachten op een 11-jarig jochie dat de hele tijd in zijn headset 'gotcha, asshole!' zit te blèren tijdens het spelen. Dit wordt een co-op shooter die je echt met een vast clubje wilt spelen. En dat kan in vier verschillende multiplayer modi én de hele campagne. En net als in Left 4 Dead kan een speler ieder moment joinen tijdens de verhalende campagne. Dan neemt deze een NPC over. Hoe tof is dat? Daarnaast zijn alle coöperatieve multiplayer modi ook met NPC's aan je zijde te spelen.



13:00/15:00 - We mogen 's middags gelukkig ook zelf hands-on met de game en wel in Last Stand. Oneerbiedig zou je dit de Firefight (Halo) of Horde (Gears of War) mode van Red River kunnen noemen.
Het komt er op neer dat je met je team in een grote map wordt gedropt en je jezelf zo lang mogelijk dient staande te houden tegen golven vijanden. Er liggen munitiekisten en er staat een turret achter zandzakken, maar die laatste kun je het best pas gebruiken wanneer het écht nodig is. Het is zaak je overige teammaten strakke orders te geven en ze goed te positioneren. Overigens stond de A.I. al behoorlijk z'n mannetje. Zo zal een marinier die je in het midden van de straat plaatst, uit zichzelf dekking gaan zoeken omdat hij geen sitting duck wil zijn.
Je krijgt punten voor individuele kills, maar ook voor teamkills. En hoe langer je het volhoudt, hoe meer punten je scoort die je online kunt posten ter meerdere eer en glorie van je team.
Het was hard werken in de Last Stand mode, maar dat maakte de bevrediging van het overleven van al die golven vijanden des te groter. Of zoals Lenton het stelt: "Het wegduiken achter een muurtje en het in leven houden van je team is minstens zo belangrijk en leuk als het neerschieten van de vijand."



15:00/19:00 - Video-item opnemen, bus naar het hotel pakken en inchecken. Maarten neemt een bad en Jan probeert ondertussen gratis internet los te peuteren bij de balie.
Een unicum dient zich aan: de minibar is gratis! Nu staat er niet heel veel in (1 biertje, 1 colaatje, 1 flesje wijn en 1 pak melk), maar Hollanders als we zijn, wordt alles soldaat gemaakt.

19:00/01:00 - Eten en daarna biertjes drinken in de hotelbar met de rest van onze Europese collega's. Jammer alleen dat de Belg zo zacht praat dat we de hele avond geen reet van zijn ongetwijfeld reuze boeiende verhalen verstaan. Wablief?

DAG 2 – DIRT 3

DiRT 3 - PC / PS3 / XBOX 360 - Q2 2011

07:30/8:30 - Opstaan, ontbijten, inpakken, uitchecken en naar de bus. We hebben een pittige rit naar Cardiff, de hoofdstad van Wales, voor de boeg die vrijwel iedereen benut om verloren slaap in te halen.
08:30/11:30 - Aangekomen in Cardiff, inchecken in de Holiday Inn en meteen door naar het evenement.



12:00/14:00 - Codemasters heeft zich flink uitgesloofd en een hippe club helemaal uitgedost als DiRT 3 lounge. WRC rallyrijder en Gymkhana master Ken Block, alsook IRC Kampioen Kris Meeke zijn van de partij. De twee mannen laten zien dat ze naast echte snelheidsduivels ook overweg kunnen met een virtueel potje racen. De rondetijden die ze neerzetten in een van de speelbare levels, blijven lange tijd onaangetast.



Aangetast was wel een beetje de ziel van de raceserie, vonden wij. DiRT 2



was een vette racegame maar het echte rally gevoel ontbrak een beetje. De game flirtte wel heel erg overduidelijk met de Amerikaanse markt. Dat is nu wel anders. De nadruk ligt grotendeels op rally, al valt er voor de speler die graag stunts uithaalt ook genoeg te genieten in de Gymkhana mode (zie kader).
Wat de rallies betreft heeft de game de officiële WRC licentie, meer dan vijftig bolides, meer dan honderd tracks en je mag racen in weersomstandigheden als striemende regen, sneeuw of in de brandende zon. Dat zorgt uiteraard voor mooie plaatjes maar heeft ook duidelijk invloed op het rijgedrag van de wagens.
Racen doe je in Europa, Amerika en Afrika en de makers zijn ook naar die continenten geweest om daar zelf te rijden. Bovendien zijn er nu races op alle momenten van de dag. Bij zonsopgang, overdag, in de schemer en in het donker.
Erg leuk is verder dat het spel klassieke rallywagens uit de jaren zestig, zeventig, tachtig en negentig huisvest, maar natuurlijk is de opgefokte Ford van Ken Block ook van de partij. Voor rallyliefhebbers dus genoeg om naar uit te kijken.
Het aantal DiRT 3 wagens lijkt natuurlijk niks als je het wegzet tegen de 1000+ bolides van Gran Turismo 5, maar dat zijn echt twee totaal verschillende games. Waar GT5 bijna klinisch strak is, is DiRT 3 rauw en smerig. En het gevoel van de wagens is bij Codemasters' racegame subliem.

GYMKHANA

De YouTube sensatie van de Amerikaanse coureur Ken Block, die op allerlei locaties vette tricks met z'n scheurmonster uitvoert, krijgt een grote rol in DiRT 3. Ken je die vette filmpjes van 'm niet? Zoek maar eens op YouTube op Gymkhana en je weet niet wat je ziet. Wat die man met een auto kan, is bijna niet te geloven.
DiRT 3 krijgt een uitgebreide Gymkhana mode waarin je op verlaten industrieterreinen en stunt arena's gaat klooien met auto's: slippen onder een oplegger van een vrachtwagen, sprongen maken, door een stapel kartonnen dozen heen scheuren, rondjes driften om lantaarnpalen of door een smalle vrachtcontainer raggen.
Als je een fraaie reeks met stunts hebt uitgehaald, kun je deze direct naar YouTube uploaden.



JAN OVER DiRT 3


JAN

Colin McRae mag dan helaas niet meer onder ons zijn, z'n geest waart meer dan ooit rond in deze nieuwe game van Codemasters. Met meer dan zestig procent focus op rally, intense weersomstandigheden en meer dan vijf decennia aan sportwagens wordt DiRT 3 een fraaie hommage aan de autosport in het algemeen en de rallysport in het bijzonder.



MAARTEN OVER DiRT 3


MAARTEN

Zelden waren presentaties zo recht voor z'n raap als bij DiRT 3. Ik kreeg er kippenvel van en werd volledig weggeblazen!
De eerste beelden maakten me bijna aan het janken van blijdschap. DiRT 2 was al prachtig, maar deeltje drie gaat daar gewoon ontzettend hard overheen, en dat terwijl ze nog een dik half jaar hebben om aan die game te sleutelen!
Veel kritiekpunten op deel twee zijn compleet van tafel geveegd. Zo zijn er eindelijk sneeuwlevels en krijgen we veel meer afwisseling in tracks en terreinen. Ook zit er meer rally en minder bullshit in.
En het allerbelangrijkste: er komt eindelijk een splitscreen mode! Ik vind eigenlijk dat elke racegame dat gewoon verplicht moet hebben. Er is niets leukers dan een maat van je naast je op de bank te verslaan en 'm daarna in z'n gezicht uit te lachen!

14:00/16:00 - Natuurlijk kunnen we ook zelf spelen. Het level in Finland racen we met de Audi Quattro uit begin jaren tachtig. De Quattro was het eerste vierwielaangedreven Audi model dat in serie werd geproduceerd voor de consument.
Het model heeft grote successen geboekt in de autosport. Het is een behoorlijk pittige bak waarmee je flink tegen moet sturen.
We doen verwoede pogingen elkaars rondetijden te verbeteren, terwijl we toch ook de tijd nemen om te genieten van deze Pre-Alfa code die er nu al



absurd goed uitziet, en belangrijker, al fantastisch aanvoelt.
Als we daarna in de Ford Fiesta van Block's rally spec stappen, blijkt het verschil met de Audi Quattro in Finland enorm groot. Sowieso is het Gymkhana level dat we mogen spelen best tricky. Om de juiste moves te maken, dien je veelvuldig je handrem te gebruiken in combinatie met dotten gas. En dat is even wennen. Tijdens de Gymkhana komt ook het schademodel van de wagens knap in beeld. Dit beheerst Codemasters als geen ander.





We hopen alleen echt dat er een soort stuntarena editor in DiRT 3 komt waarmee je je eigen Gymkhana arena's kan bouwen.
16:00/23:30 - Terug naar het hotel en meteen weer door naar een donkerbruine kroeg met veel donkerbruin hout, donkerbruine tafels, donkerbruine stoelen en donkerbruin bier. Hier doen we een poging om te eten, maar het fingerfood is vet en beperkt. Het bier smaakt er niet minder om en de Subway om de hoek biedt uitkomst.
De avond gaat een beetje als een nachtkaars uit aangezien de exclusieve Monster DiRT 3 party waar we na het eten naartoe gaan, zo exclusief is dat bijna niemand komt opdagen. Daar kunnen zelfs de Monster boothbabes niets aan veranderen.

DAG 3 – TERUGVLUCHT NAAR AMSTERDAM

04:00 - Aangezien Jan had achterhaald dat er vanuit Cardiff rechtstreekse vluchten naar Amsterdam gaan, moeten we onaards vroeg opstaan om de vlucht van 06:15 te pakken naar Schiphol. Oef. Het was een erg kort nachtje. Achteraf zou blijken dat we hiermee een hele goede beslissing hadden genomen...
06:15 (NL) - Terug naar huis. Slapen in het vliegtuig. Maarten gaat naar de redactie om te monteren en Jan gaat de tekst uitwerken die je nu aan het lezen bent.
14:00 - Eindredacteur Ed belt Mike van Codemasters om zo snel mogelijk beelden van DiRT en Flashpoint te regelen. Maar de man blijkt met de rest van het Europese journaille nog vast te zitten op Heathrow. Ha!



ROADTRIP OP PU-TV

Wil je met je eigen ogen zien wat Maarten en Jan allemaal in Engeland beleefd hebben? Surf dan nu naar PU-tv voor twee vette video-items over deze trip.
Check pu.nl/dirt3 voor het DiRT 3 item en pu.nl/operationflashpoint voor alle ins en outs over Operation Flashpoint: Red River.

KINECT: C
ZONDER CONTROLLER

Nintendo is er mee begonnen, Sony volgde al snel met Move en nu kunnen we eindelijk ook als een malloot voor onze Xbox 360 bewegen. Verschil is dat we met Kinect geen controller meer vast hoeven te houden. We vroegen Jan, JJ en Jeroen wat zij er van vinden om hun lichaam als controller te gebruiken.


JJ

"Ik denk dat ik al vaak genoeg gemeld heb dat ik niet zo van het 'zwiep-en-zwaai-maar-raak-want-dat-werkt-zoveel-intuïtiever-dan-met-een controller' ben. Jurjen kan door de techniek heen kijken, ik niet. Ik speel met een controller en weiger te zwaaien.
Daarom doet de eerste lichting games me niks. Heb er ook geen oordeel over. Is gewoon niks voor mij. Over de techniek heb ik wel een oordeel en die is positief. Kinect werkt snel en goed. En, anders dan bij Move en Wii, zie ik ook potentie voor mij. Project Milo mag dan wel niet bestaan volgens Microsoft, maar het kán wel in de toekomst. Kinect herkent je als uniek persoon, het reageert op wat je doet, het reageert op wat je zegt, etc. Waarom zou je dus niet in de toekomst met je gamepersonage kunnen praten? Of bepaalde zaken in een shooter (wapens wisselen bijvoorbeeld) met je stem aan kunnen sturen? Je kunt straks chatten zonder koptelefoon.
Kinect heeft absoluut potentie, maar de developers zullen wel aan de slag moeten en ballen moet tonen om innovatieve dingen te maken in plaats van yoga- of muziekgame nummertje zestien. En het verleden leert dat maar weinig developers die ballen in hun broek hebben hangen."



Er komt binnenkort een Kinect game speciaal voor drugsverslaafden: komt dat shot!



Meisjes ga toch lekker naar buiten écht voetballen.

"ZONDER CONTROLLER DANCE CENTRAL SPELEN, EN JE WILT NOOIT ANDERS MEER."


JEROEN

"Kinect werkt, het werkt heel goed zelfs. Het enige waar ik mijn vraagtekens bij zet, is dat iedereen zogenaamde 'hardcore' games wil zien die gebruik maken van die techniek. JJ heeft het over voice commands, waarmee je bijvoorbeeld van wapen kunt wisselen. Ik zie dat niet zo zitten, aangezien je gewoon sneller bent wanneer je een knop indrukt. Er zijn al games die werken met stemcontrole, denk aan Nintendogs of SOCOM, maar niemand gebruikt het.

WAT KOST HET?

Wat je natuurlijk nodig hebt om Kinect te gebruiken is een Xbox 360 en de Kinect sensor. Nu weet Microsoft dat ook en ze hebben dan ook verschillende pakketjes samengesteld.
Xbox 360 4 GB & Xbox Kinect Voordeelbundel (299 Euro): Een Xbox 360 met 4 GB geheugen, de Kinect Sensor en de game Kinect Adventures.
Xbox 360 Kinect + Kinect Adventures (149 Euro): De Kinect sensor plus Kinect Adventures.
Xbox 360 250 GB Kinect bundel (349 Euro): Een Xbox 360 met 250 GB geheugen, de Kinect Sensor en de game Kinect Adventures.



KINECT IN JE WOONKAMER

Er is één ding waar je op moet letten bij het aanschaffen van Kinect en dat is de ruimte die je er voor nodig hebt. Om goed gebruik te kunnen maken van Kinect moet je speelgebied zich tussen de 1.8 en 3.0 meter van je TV bevinden. Daarnaast moet je niets voor of naast je hebben staan, want je moet echt genoeg ruimte hebben om te kunnen zwaaien met je armen.


Jeroen moet z'n TV schuin zetten omdat zijn woonkamer te klein is.


Jan heeft in zijn huis zevenendertig kamers waarvan er negentien ruim genoeg zijn.

ONTROLE


Kijk maar uit, hij kan nog harder bijten dan Suarez.

JAN, JJ EN JEROEN GEBRUIKEN HUN LIJF

Maar waarom moet Kinect per se voor de hardcore geschikt worden gemaakt? Waarom kan Kinect niet gewoon haar eigen games krijgen? Gebruiksvriendelijke simpele games? Daar zullen echt wel wat spellen tussen zitten waar ik me mee ga vermaken, zoals Dance Central op dit moment. Innovatie juich ik toe, maar ik verwacht niet dat JJ op z'n wenken bediend gaat worden."


JAN

"Ik denk dat maar weinig PU lezers hun spaarvarken kapot gaan slaan voor dit nieuwe stukje Xbox 360 hardware. Kinect richt zich heel duidelijk op een nieuwe, casual doelgroep die zich geïmponeerd voelt door de diverse, in hun ogen complexe handelingen van traditionele games, en de daarbij horende controller met meer dan veertien knoppen.
Dat wil niet zeggen dat Kinect niet leuk is, want iedereen die Kinectimals speelt, zal als een blok vallen voor die levensechte tijgerwelpjes. Hou je van dance en fitnessspellen, dan laat Kinect helemaal goed zien wat de meerwaarde ervan is. Zonder controller Dance Central of Fitness Evolved spelen, en je wilt nooit meer anders.
Kinect is dan ook iets dat je met je kleine broertje of zusje speelt, of op feesten en partijen iedereen zal verleiden mee te doen. De verhalen dat het allemaal niet zou werken of tergende vertraging zou hebben, kunnen trouwens naar het rijk der fabelen worden verwezen. Kinect werkt prima.
Het is alleen jammer dat de pittige prijs, 149 euro, verkoop op grote schaal wellicht wat zal vertragen in Europa. Anderzijds: in Engeland waren alle pre-orders al weken voor release overtekend en heel Amerika wil het apparaat sinds de Kinect bij Oprah op televisie is geweest.
Het wordt met name interessant wat Kinect in 2011 allemaal gaat doen. Dan pas valt er iets zinnigs te zeggen over het succes op lange termijn en wat ontwikkelaars allemaal in petto hebben voor die multifunctionele camera." ✪



KINECT OP PU-TV!
De PU mannen écht in beweging zien? Check PU.nl/putv/kinect

DE GAMES

KINECTIMALS – Een soort Nintendogs meets Eyepet, alleen dan met knuffelbare katachtigen in de hoofdrol. Je kunt ze trucjes leren, met een bal overgooien etc. Erg leuk voor de kleuter in je.
SCORE: 8

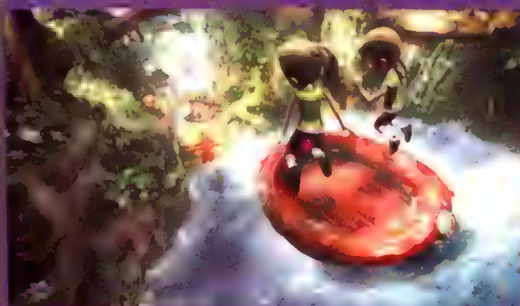
KINECT ADVENTURES – Een verzameling minigames, van raften tot bellen ploppen in de ruimte. Grappig maar niet meer dan dat.
SCORE: 6

DANCE CENTRAL – Harmonix heeft een muziekgame als Rock Band gemaakt voor de Kinect, waarbij je dancemoves na moet doen die op het scherm worden getoond. Deze game laat echt zien waar Kinect toe in staat is.
SCORE: 8

KINECT SPORTS – Een bonte verzameling sportspelletjes, vergelijkbaar met Wii Sports van Nintendo en Sport Champions van Move. Sommige spelletjes werken aardig, andere minder.
SCORE: 6

JOY RIDE – Een racegame zoals Mario Kart, met cartoony wagens en je Avatar als bestuurder. Je racet alsof je een stuur in handen hebt. Het werkt maar je hebt nooit de echte controle over je bolide en dat is een no go voor racegames.
SCORE: 5

FIGHTERS UNCAGED – Vechtgame waarbij je moves worden vertaald naar het scherm, althans op papier. Want de game kan de snelheid van jouw moves niet aan en vertaalt het ook nog eens heel slecht.
SCORE: ☹







CHECK DIT EN WORD LID!



12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,50

SLA NÚ JE SLAG!
EN PAK HEEL SNEL DIE
SUPERVETTE KORTING!

33% KORTING!

MET INGANG VAN 2011 KOMT DE VIG KAART HELAAS TE VERVALLEN.

PU LEZERS BLIJVEN ECHTER WEL VERY IMPORTANT GAMERS EN WE ZIJN DAN OOK NAARSTIG OP ZOEK NAAR ALTERNATIEVEN.



★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

REVIEWS

PAARDENKRACHTEN

Je leest de kop en je weet waar het over gaat! Inderdaad, niet over Red Dead Redemption of over de edele dieren in Assassin's Creed. Nee, het gaat natuurlijk over de Heilige Koe en, om precies te zijn, wat er onder de motorkap steekt. Juist, een motorblok met een zooitje PK.
Het liefst rag ik door de blubber in een Mitsubishi Lancer Evo. Maar ik moet zeggen, ik vind het ook niet zo heel erg om in een Lamborghini Murcielago plaats te nemen en als een dwaas over het asfalt te razen! Op pagina 64 zal JJ je alles vertellen over de ins en outs van GT5 en dat zijn er nogal wat kan ik je verklappen.
Het is dan ook niet zo heel vreemd dat deze jongen weer verslingerd is aan de game. Het is een beetje als een RPG: racen, geld verzamelen, auto kopen, verder racen, auto upgraden, nog een beetje racen en het voorgaande herhalen. Ik zie het dan ook als de Pokémon voor volwassenen.
Het is genieten geblazen, je zou je virtuele wagens wel willen knuffelen en dat doe ik dan ook veelvuldig, althans ik kan me een hele dag vermaken met het nemen van virtuele kiekjes van mijn auto's. Heerlijk! Dus als je het niet erg vindt, ga ik nog even een stukje rijden.



PAARDENKRACHTEN II

Over paardenkrachten gesproken: ik heb deze week een nieuwe auto gekocht, en dan zie je toch wel de vooruitgang van de techniek op dat gebied. Had mijn vorige Laguna een 2.0 motor die 133 PK leverde, mijn nieuwe Megane (idd, weer een Renault) wordt aangedreven door een veel kleinere motor die desondanks 130 PK levert!
De auto komt pas in januari dus ik zal het nog even moeten doen met de Megane 2.0 16V uit Gran Turismo, want je snapt dat ook ik die game al vanaf dag één in huis heb. Ik speel weinig games meer, maar het racegenre ligt me nog altijd na aan het hart. Dus na F1 2010, en voordat straks DiRT 3 komt, stort ik me op het "racen, geld verzamelen, auto kopen, verder racen, auto upgraden en nog een beetje racen en het voorgaande herhalen", zoals Jeroen het hierboven zo treffend omschreef.
Alleen... 'Pokémon voor volwassenen'? Sorry hoor, maar dat vind ik een beetje een belediging voor gasten zoals ik, die niet alleen kopen, verzamelen en upgraden, maar vooral racen, racen en racen om hun snelste rondetijd weer met een tiende te verbeteren.
Pokémon voor volwassenen tsss... Jeroen ga eens even heel snel je mond spoelen!







TOPSCORE



GRAN TURISMO 5

DRIE IN ÉÉN GAME



TIME CRISIS: RAZING STORM

"EIGENLIJK ZIJN DE TWEE 'GRATIS' EXTRA GAMES HET BESTE WAT RAZING STORM TE BIEDEN HEEFT."

SCHILDERACHTIGE GAME



EPIC MICKEY

"HEERLIJK KNOEIEN MET VERF EN THINNER."

BELACHELIJKE GAME



BLOOD DRIVE

"EEN LADING FRUSTRATIE DIE ONGEËVENAARD IS."

EPIC MI

Epic Mickey is minder Epic dan beloofd. Sommige punten zijn zelfs ronduit zwak uitgewerkt. Toch merkte Jurjen dat zijn teleurstelling hierover spelenderwijs verdween. Want de game heeft genoeg moois te bieden. Uiteindelijk is hij zelfs zo van dit merkwaardige avontuur gecharmeerd geraakt, dat hij meteen na het eindbeeld opnieuw is begonnen.



Het mooiste en origineelste aspect van Epic Mickey is de mogelijkheid om verf en thinner te spuiten. Verf om transparante objecten in je omgeving in te vullen en aanwezig te maken, zodat je erop kunt springen. Thinner om aanwezige objecten en facades te verwijderen, bijvoorbeeld om de dingen die erop staan omlaag te laten vallen, of dingen die erachter schuilen te ontdekken.
Het geeft een machtig gevoel.
Jij, de kleine muis, die als een god met je linkerhand vernietigt wat je met je rechterhand hebt geschapen. Het is misschien niet Epic maar wel erg cool, al is het vaak onduidelijk waar je het allemaal voor doet.



WEINIG TEKENFILMS

Al vrij vroeg in het avontuur heb je door het verzamelen van filmspoelen twee klassieke tekenfilmpjes vrijgespeeld, en daar blijft het dan ook bij. Twee dus. Dat is toch wel teleurstellend weinig.
Na het machtig mooie openingsfilmpje zijn de tussenfilmpjes die volgen ook al tegenvallend. Dat zijn namelijk eerder bewegende storyboards dan tekenfilms. Begrijpelijk, gezien de extra kosten die een werkelijke studio vol bekwame animators met zich meebrengt. Maar toch jammer voor een game die een lofzang op het werk van Disney probeert te zijn.

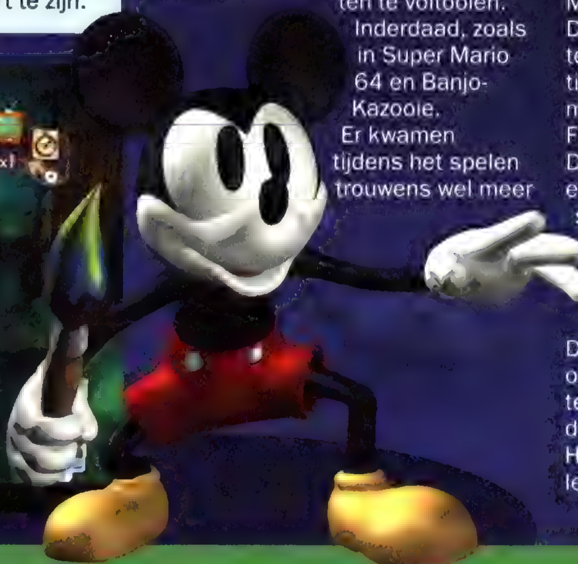

Alweer mis? Waarom noemen ze 'm in godsnaam Mikkie?

Kun je beter de makkelijke weg volgen door alles met verf te vullen? Of is een meer gewaagde, agressievere aanpak met je thinner toch beter? Er zijn veel mogelijkheden, maar wat is de bedoeling?

GEEN BEDOELING

Halverwege het avontuur trok ik voor mezelf de conclusie dat er geen bedoeling was. Dus deed ik maar wat. De ene keer maakte ik vijanden tot mijn vrienden door ze met verf te besproeien, de volgende keer ging ik ze wissen met thinner of kickte ik ze aan de kant met mijn draaiaanval. Soms ging ik vrienden bevrijden en alle geheime dingetjes zoeken, soms ging ik linea recta naar de uitgang van een level, om via zo'n geinig 2D-tekenfilmleveltje naar het volgende level te reizen.
Na het lineaire begin bereik je een hub (een verwrongen variant op Main Street) van waaruit je verschillende landen kunt bezoeken om opdrachten te voltooien. Inderdaad, zoals in Super Mario 64 en Banjo-Kazooie.
Er kwamen tijdens het spelen trouwens wel meer herinneringen aan oude games bovendrijven.

> **"IK WIL NIET MEER WEG UIT DIE WERELD."**



EPIC MICKEY 2

Aan het eind van het avontuur wordt duidelijk dat Mickey nog niet is uitgekliederd. Laten we hopen dat Warren Spector nog even goed gaat kijken naar de terechte kritiek op de uitvoering van zijn ideeën, zodat de potentie van Epic Mickey in de sequel wat meer wordt waargemaakt.

OUDE SPELLEN

Artwork, vormgeving en kleurgebruik deden me denken aan Rayman 2.
De manier waarop je je klodders verf en thinner op objecten kunt spuiten: Super Mario Sunshine.
Het idee in een verwrongen, tikje morbide versie van een vaag bekende wereld beland te zijn: Majora's Mask.
De keuze om je opdrachten op een heldhaftige of ondeugende manier te voltooien: Fable.
De kick om met enkele penseelstreken dingen uit het niets te laten verschijnen: Okami.
De motiverende belofte om Disney-personages te ontmoeten: Kingdom Hearts.
Het zijn geen vervelende spellen om



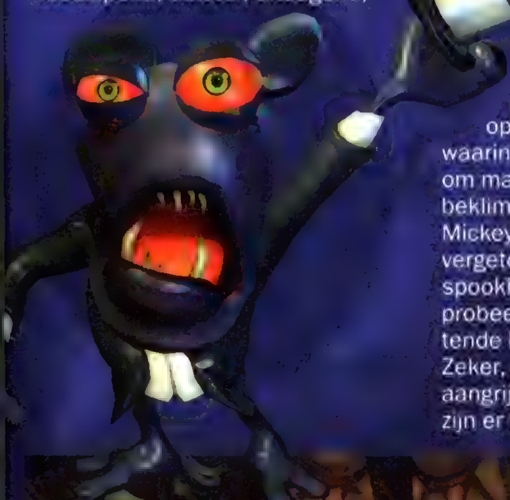
ΞKEY



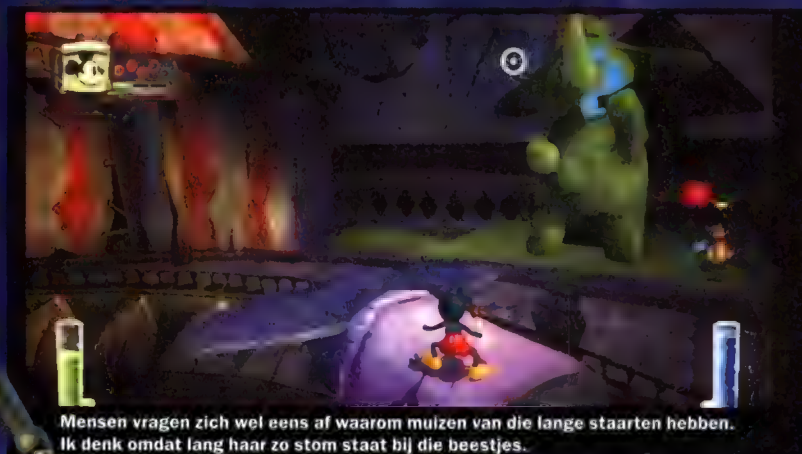
aan terug te denken, maar de overeenkomsten doen wel wat afbreuk aan het gevoel iets werkelijk nieuws of episch te spelen.
Tel daarbij de gemankeerde collision detection, de wat stroeve besturing en de zwakke cameravoering, dan ontstaat toch een teleurstellend beeld.

HAAK

Jazeker, Epic Mickey stelt teleur. Het is allemaal niet zo groots, meeslepend, duister, uitdagend, perfect, zinnenprikkelend en episch geworden als beloofd.
Maar laat je open blik alsjeblieft niet vertroebelen door de tranen der teleurstelling. Dat zou niet terecht zijn, omdat Epic Mickey veel mooie, betoverende momenten heeft te bieden aan de speler die de game niet afrekent op wat deze had kunnen zijn, maar waardeert om wat hij is.
Je moet wel een grote kniesoor of superafstandelijke journalist zijn om te blijven pruilen tijdens de klimtocht op het schip van Kapitein Haak, waarin je zeilen moet schilderen om masten te laten draaien. Het beklimmen van de berg vol vergane Mickey-merchandise zal ik ook nooit vergeten. Of toen ik dat geweldige spookhuis binnenging. Of toen ik probeerde te overleven in het instortende kasteel van Doornroosje.
Zeker, er zijn wat te weinig van die aangrijpende momenten, maar ze zijn er wel.







Mensen vragen zich wel eens af waarom muizen van die lange staarten hebben. Ik denk omdat lang haar zo stom staat bij die beestjes.

FENOMENAAL

De rustige, weinig uitdagende fases tussen de aangrijpende momenten door zijn trouwens ook allerminst vervelend. Je gaat gewoon een beetje oldschool lopen en springen, om kleine, eenvoudige opdrachtjes uit te voeren. Waarbij je heerlijk kunt - en moet - knoeien met verf en thinner om te zien wat er gebeurt.
Ondertussen word je hart verwarmd door schilderachtige, licht verwrongen Disney taferelen en geweldige muziek.
Het werkt allemaal heerlijk sfeervol, de werelden gonzen van de Disney magie, en zijn verrijkt met talloze directe en indirecte verwijzingen naar Mickey's oude films en afgeschreven attracties.
Wanneer je een beetje vatbaar bent voor die klassieke muismagie, dan zul je je net als ik geen moment vervelen, en zelfs blij worden van tamelijk debiele opdrachten als 'verzamel de drie bloemen zodat Clarabella Koe een boeketje kan maken'.

INTRIGEREND

Nee, de opdrachten zijn niet allemaal even verheffend. Maar het is wel mooi dat er altijd verschillende manieren zijn om zo'n opdracht uit te voeren.
Zoals gezegd maakt het spel niet duidelijk wat nou precies de bedoeling is en wat de consequenties van je keuzes zijn. Dat werkt vaak frustrerend, maar op een vreemde manier ook intrigerend.
Soms koos ik de gemakkelijkste weg. Als ik daar dan mee weg kwam, voelde ik me schuldig, en besloot ik een volgende keer de moeilijkste weg te kiezen.
Dat een game je op zo'n manier niet met een barrière in het spel maar met jezelf in conflict brengt, dat vind ik toch wel voor Epic Mickey spreken.
De speelduur van zo'n vijftien uur is ook niet mis.
En omdat de uitdaging en epische momenten vooral in de latere fases van het spel zijn geplaatst, voelt het als een ervaring die spelenderwijs beter en beter wordt.

EINDBEELD

Daarnet bereikte ik het eindbeeld van Epic Mickey, en werd ik een beetje emotioneel.
Ik zag hoe het mijn vrienden nu verging, en dat was niet in alle gevallen even goed. Ik had meer kunnen doen, meer voor ze kunnen betekenen.
Het is een beetje vals van het spel, dat het pas aan het eind laat zien wat je beter had kunnen doen.
Maar ergens is het ook wel mooi en gewoon de waarheid: in het dagelijks leven klinken ook geen toeters of bellen als je iets goed of fout doet.
En misschien is het in de werkelijkheid ook wel zo dat je pas aan het eind van de rit beseft wat je beter en anders had kunnen doen.
Dus ook al is die onduidelijkheid een ontwerpfout, het resultaat raakt me.
Het mooie van Epic Mickey is dat de game je ook daadwerkelijk de kans geeft het allemaal nog eens over te doen, waar je wilt op een andere manier.
Die kans ga ik grijpen.

CONCLUSIE

Het is jammer dat de potentie van het concept niet tot volle wasdom is gekomen. Toch heeft Epic Mickey veel mooie, betoverende momenten te bieden aan de speler die zich niet laat leiden door wat de ontwikkelaar allemaal had beloofd, maar de game waardeert om wat hij is.



JURJEN

SCORE **82**

Uitgespeeld in twaalf tot zestien uur, maar het spel is bijzonder geschikt om nog eens te spelen en met andere keuzes te experimenteren.

EPIC MICKEY
Wii
JUNCTION POINT / DISNEY INT.
1 SPELER
OUT NOW



GRAN TU

In 1562 werd gestart met de productie van GT5. In 1684 werd de game aangekondigd. In 1816 werd het spel voor het eerst uitgesteld en nu, in 2010, ligt ie dan eindelijk in winkels. Maar JJ heeft daar geen problemen (meer) mee, wel met iets anders...



Ik heb toevallig net een nieuwe auto gekocht, en wilde precies zo'n Corvette als deze. Alleen, m'n vrouw vond de achterbak te klein... het is weer een Renault geworden.

Dit is een van de moeilijkste reviews die ik ooit heb geschreven. Doorgaans weet ik wel wat ik van een game vind en zit het lastige aspect vooral in het zoeken naar de juiste woorden en argumenten om die mening op papier te zetten.
Dit keer lag het probleem echter op een heel ander vlak. Voor het eerst in mijn bestaan als gamejournalist wist ik niet hoe ik überhaupt een mening moest vormen over een titel. Ons is geleerd een game te beoordelen op wat het is. Het is bijvoorbeeld wel erg makkelijk om een casual game af te kraken omdat het niet je ding is. Of een turn-based RPG af te kraken omdat het turn-based is. Je beoordeelt een spel op wat het is. Maar wat is GT5 eigenlijk?

"IS GT5 NOG WEL EEN GAME?"

CONCURRENTIE

'Een racegame, oetlul', hoor ik jullie roepen. 'Autootje, trackje, gaspedaaltje, weet je wel'. Dat dacht ik dus ook. Ook ik had mijn hardcore racesimhelm opgezet om die duizend wagens eens flink onder handen te nemen op de baan.
Polyphony Studios en Sony roepen altijd eensgezind dat GT de ultieme racesim is (en dat was het in de jaren van de PS en PS2 ook echt), dus ik wilde nu wel eens zien of Yamauchi de concurrentie van vandaag de dag nog steeds de baas is.
Want concurrentie is er gekomen de afgelopen jaren. We hebben er een aantal hele sterke, mooie en realistische racegames bij gekregen die allemaal jaagden/jagen op de troon van GT. Forza 3 was bijvoorbeeld grafisch en qua besturing heel sterk, GRID tilde met name de actie en spanning van het racen naar een geheel nieuw level en de nieuwe Need for Speed toonde aan hoe cool snelheid in beeld gebracht kan worden. Het racegenre is duidelijk geëvolueerd, doorontwikkeld. Simpel rondjes rijden in mooie wagens is niet meer genoeg. Iedereen kan op de next-gens autoporno maken.
De vraag is dus hoe Yamauchi en de zijnen op de daden van de concurrentie zouden reageren.
Het antwoord daarop is een, voor mij verbijsterend: 'niet of nauwelijks'. Of in ieder geval: 'anders dan je had verwacht'.

TELEURSTELLING

Wees eerlijk: als je het spel ziet en de inhoud en gameplay ervaart, moet je het met me eens zijn dat GT5 gewoon GT4 is met tweehonderd nieuwe wagens en een online optie (die aanvankelijk niet eens goed werkte).
Oké, ik overdrijf wellicht een beetje,

VAT VOL TEGENSTRIJDIGHEDEN

Gran Turismo 5 is een beetje een vat vol tegenstrijdigheden. Sommige dingen zijn bizar goed uitgewerkt, terwijl je andere op z'n minst slordig kunt noemen. Ik heb wat zaken op een rij gezet.

UITMUNTEND

- De tweehonderd premium wagens zijn echt de mooiste wagens ooit in een game. Je bent in staat om ze op zondag te gaan wassen.
- Online functionaliteit en mogelijkheden voor community zijn extreem uitgebreid.
- Bakken, maar dan ook bakken met content.
- Het rijden in de wagens voelt uitzonderlijk goed en realistisch aan. Almost the real thing, zou ik bijna zeggen als ik een rijbewijs had.
- GT5 werkt echt fantastisch met een racestuur.
- Alles wat op asfalt rijdt, rijdt subliem.
- Mogelijkheden met PSP, en de PlayStation Eye zijn leuk.

FOEI!

- De achthonderd 'normale' wagens lijken zo uit GT4 weggeplukt en zien er stukken blokkeriger uit dan de premium cars. Vandaar ook dat je de 'normale' wagens niet van te dichtbij mag fotograferen.
- Ondanks installatie op harde schijf heb je nog laadtijden.
- Lag in singleplayer door drukte online? What the fuck! Het moet niet gekker worden.
- Het weggedrag van de CPU's is nog steeds suf en eigenlijk racegame onwaardig.
- Waarom kun je niet vanuit het racemenu meteen een wagen kopen of tunen, maar moet je daarvoor eerst weer twee stappen terug in het menu en dan weer naar de garage gaan?
- Rally in Special Events rijdt echt voor geen meter. De baan wordt onder de wagen door getrokken. Toch nog even naar DiRT kijken jongens.
- Framerate dropt soms als alle wagens in beeld zijn. Tig polygonen is leuk en aardig, maar de PS3 trekt het dus niet helemaal.



Nou, zei ik het niet vorige maand! Assassin's Speed in Rome!



Zou Ajax niet door Red Bull gesponsord kunnen worden? Die kunnen wel een paar goede vleugels gebruiken.

RISMO 5

JIJ HEEFT EEN PROBLEEM



STUREN DOE JE ZO

De Gran Turismo serie is op zich goed te spelen met een joypad... tenminste, wanneer je de twee analoge knuppels gebruikt, want digitaal is het bijna niet te doen. Autorijden vraagt namelijk geen directe input maar secuur en vloeiend sturen, remmen en gasgeven. Vandaar dat je het beste met de analoge knuppels kunt spelen. Nog beter is het om een stuurtje aan te schaffen, pas dan heb je de ultieme controle over de bolides. Een van de beste stuurtjes op dit gebied is de Driving Force GT van Logitech. We hebben er uitgebreid mee gespeeld en kunnen niet anders zeggen dan dat dit stuurwiel niet voor niets te boek staat als 'het Gran Turismo stuurtje'!

maar feit is dat GT5 voor een groot deel bestaat uit de enigszins opgepoetste tracks van GT4, veel dezelfde wagens en, en dat irriteerde, nee, stelde me het meest teleur, vooral veel dezelfde gameplay. Gameplay die tien jaar geleden misschien het maximaal haalbare was, maar inmiddels door de concurrentie voorbij gestreefd is.

Nog steeds is de A.I. in GT5 dubieus, nog steeds is het (zo groots aangekondigde) schademodel slapjes en heeft het pas aan het eind van het spel gevolgen voor je rijstijl, nog steeds kun je ongestraft beuken, nog steeds bouw je niet echt een band op met je wagen omdat je hem voortdurend moet inwisselen, nog steeds kun je de wagen niet diepgaand customizen en pimpen, nog steeds kan jij van de weg gebeukt worden maar de CPU's weinig, nog steeds maken CPU's geen fouten (ook vanaf level 20), nog steeds kun je ongestraft afsnijden, nog steeds is de snelheid af en toe laag, nog steeds is er niks veranderd aan de oude licentiestructuur, nog steeds is de overige spelstructuur van de game identiek aan die van GT2 en zo kan ik nog wel even doorgaan.

AUTO-ENCYCLOPEDIE

Ik zeg niet dat Yamauchi een geheel andere game had moeten maken: dat heeft Treyarch ook niet gedaan met Black Ops of Ubisoft met Assassin's Creed: Brotherhood. Iets wat goed is en goed verkoopt moet je niet zomaar wegsmijten. Maar er bestaat toch ook nog zoiets als evolutie, vooruitgang, tweaken? De licentie iets anders aanpakken, de manier van vooruitgang in de A-spec iets dynamischer maken. Het racen iets spectaculairder, onvoorspelbaarder en vooral spannender maken. En dat is op gameplay gebied vrijwel niet gebeurd.

Wat ik wel aantrof was pure autoporno in een digitaal, interactief formaat... die ik ook in GT2, 3 en 4 had aangetroffen.

En hoppa, daar heb je mijn probleem: is GT5 daarmee nog wel een »



(Door: **LosMartinos.**)
Van dit plaatje krijg ik spontaan zin in nasi. Het valt niet mee om dyslectisch te zijn...

(Door: **InsaneEric.**)
Waarschuwing: dit screenshot bevat een aantal spoilers!

» game, gemeten naar de standaard in het racegenre die Forza, GRID etc. inmiddels hebben gezet? Was GT4 eigenlijk wel een game? Is het eigenlijk überhaupt ooit Yamauchi's intentie geweest om een racegame te maken? Of hebben wij dat er van gemaakt? Hebben wij er dat stempel op gedrukt?
Wil Yamauchi niet gewoon een uiterst gelikte, perfecte en misschien wel bijna volledige, digitale auto-encyclopedie maken, waarin je met al die fraaie wagens zo realistisch mogelijk rond kunt racen? Is de ervaring van in de auto zitten voor de Japanner niet veel belangrijker dan hetgeen op de baan gebeurt?
Immers, alle interactie met de CPU's is in GT5 redelijk marginaal. Je kunt ze niet rammen, ze hebben geen karakter, pas een schademodel aan het eind van het spel en je ziet ze ook niet echt terug in het verdere verloop van de race. De tegenstanders en hun gedrag zijn baanvulling, prachtige baanvulling welteverstaan, maar geen competitie waar je de hele game intens mee strijdt. En zonder echte competitie van buitenaf, is GT5 dan inderdaad nog wel een game?

GEEN RACEGAME

Het antwoord daarop is, ben ik bang, 'nee'. In mijn optiek moeten we GT5 nu definitief pure autoporno noemen voor de ware autoliefhebber en geen racegame. En dat is geen negatief stempel. Nu de PS3 steeds meer een centrale en multifunctionele entertainmentfunctie in de huiskamer inneemt, is de markt voor autoporno steeds groter. Het spel biedt de autoliefhebber nog steeds de meest optimale en realistische mogelijkheid (zeker als je een stuurwiel gebruikt) om wagens te besturen die je nooit kunt betalen.

Aan alles in het spel zie je dat Yamauchi alle moeite heeft gestoken in het verfraaien van het wagenpark en het vervaardigen van tools waarmee je al dat moois in beeld kunt brengen of mee kunt pronken in de buitenwereld. Er zijn nog meer polygonen in de auto's gestopt, de interieurs van de tweehonderd premium bakken zijn spot on, de fotomode is op de schop gegaan, online kun je jouw wagens aan iedereen laten zien, en zo kan ik nog wel even doorgaan. Allemaal zaken die extreem veel werk en dus tijd hebben gekost, maar weinig aan het racen zelf hebben veranderd en verbeterd.

SLECHT?

Is GT5 daarmee een slecht product geworden? Nee, niet als je een fraaie digitale, interactieve auto-encyclopedie wilt hebben. Als autoporno overtreft en overklast Yamauchi wederom alles en iedereen, helemaal als je de premium wagens bekijkt.
GT5 is bloedmooi, super realistisch, in 3D een waanzinnige ervaring en, last but not least, het stuurt als een beest. Bovendien zit er voor de autofreak echt tonnen aan content in het spel. Niet voor niets dat de game dik veertig minuten moet installeren voordat je kunt spelen.
Maar als pure racegame wint GT5 het niet meer van Forza, GRID en NfS. Te weinig actie, te ouderwets en een (zeker in het begin) te matige en suffe A.I. Als racegame haalt ie nog een acht plus bij me, vooral omdat het er ongeëvenaard mooi uitziet en rijdt als een trein. Als digitale, interactieve auto-encyclopedie komt ie op een dikke negen uit. Maar de PU is een gamesmagazine en dus blijft die dikke acht staan. Mocht je echter een autoporno liefhebber zijn en GT4 de beste racegame ooit vinden, dan weet je dat je GT5 gewoon weer blind kunt aanschaffen.
O ja, kan iemand me nog vertellen waar al dat uitstel nu eigenlijk voor nodig was?

GARAGE OVERZETTEN

Iedereen die (tijdens het lange wachten op GT5) de PSP versie van Gran Turismo heeft gekocht, kan naar iets leuks uitkijken. Je kunt namelijk in de Arcade mode van GT5 gebruik maken van maar liefst vijftig op de PSP verzamelde wagens omdat je je PSP garage kunt overzetten. Je kunt deze wagens echter alleen gebruiken in de Arcade mode van GT5. Wel een mooi excuus om ook de PSP versie te blijven spelen, natuurlijk.

(Door: AkyIA.)
De Andre van Duin onder de auto's.

(Door: stravagante.)
Zie hier de natte droom voor de racegamer...

CONCLUSIE

[illegible]

JJ

SCORE 83

Voordat je alle duizend wagens in je garage hebt staan, heeft Yamauchi GT6 al aangekondigd.

GRAN TURISMO 5
PLAYSTATION 3
POLYPHONY STUDIO / SCEB
1 SPELER + 16 ONLINE
OUT NOW

MAJIN

AND THE FORSAKEN KINGDOM



Namco Bandai valt de laatste tijd op met games met een dubbele hoofdrol. Na Enslaved, waarin je als Trip werd vergezeld door Monkey, kruip je in Majin And The Forsaken Kingdom in de huid van een dief die hulp krijgt van, uhm... een Majin. Wat is een Majin vraag je jezelf af? Steven geeft het antwoord.

De eerste helft van 2010 stond wat mij betreft volledig in het teken van World of Warcraft. De zomermaanden heb ik weinig games aangeraakt. Eind 2010 begon ik weer volop te spelen en had ik zin om binnen al mijn favoriete genres een leuke titel te checken. Zo voldeed Castlevania bijvoorbeeld aan mijn hack and slash behoefte, en net toen ik zin kreeg in een leuke action/adventure, kwam ineens Majin And The Forsaken Kingdom op mijn bureautje terecht.



GEEN TOP

Ook al heb ik erg genoten van Majin, de tekortkomingen zijn mij zeker niet ontgaan. En wat ik in mijn preview al zei: de game heeft geluk niet te hoeven concurreren met The Last Guardian of de HD remake van Ico, want wat betreft games waarin je een NPC door omgevingen moet leiden, bevindt Majin zich toch een stukje onder de absolute top. De reden hiervoor is grotendeels de afwerking van de game want de opzet is alleraardigst. Zo gauw jij als Tepeu, een avontuurlijke dief, in een oud verlaten kasteel de Majin vindt, krijg je leuke gameplay voor je kiezen die alleen maar interessanter wordt naarmate je vergeten vaardigheden van de Majin vrijspeelt.





De Majin staan bekend om hun waanzinnig goede gevoel voor humor. Dat vinden ze vooral zelf.



> DE TEKORTKOMINGEN ZIJN MIJ ZEKER NIET ONTGAAN

De gameplay is onder te verdelen in puzzelen, actie en het navigeren door de spelwereld.

SIMPELE ACTIE

Een vergelijking wat betreft de opzet van het spel met de Zelda reeks is niet ongepast. Je komt leuke puzzels tegen in de levels, en je zult in die levels moeten backtracken naar vorige gebieden als je een nieuwe techniek hebt verkregen om een obstakel te verwijderen.
Uiteraard moet je overwegend de Majin gebruiken bij het oplossen van de uitdagende puzzel, (op soortgelijke wijze als in Ico en straks in The Last Guardian) maar ook voor het verslaan van volgelingen van The Darkness moet je de grote lobbes inzetten.
Met simpele commando's kun je de Majin aansturen en zo, in combinatie met jouw eigen combo's, vijanden uitschakelen. Vergeleken met de puzzelonderdelen is de actie echter een beetje aan de simpele kant en zelden uitdagend.

TOTAALERVARING

De matige afwerking waar ik op doelde vind je terug in de grafische inconsistentie, zowel wat betreft personages als omgevingen. De stijl en vormgeving zijn sterk, waardoor de sfeer bij mij wel overkomt, maar er zijn redelijk wat kale en levenloze delen te bespeuren in de magische wereld van Majin. Ook de animaties zijn soms niet netjes afgewerkt, wat zijn weerslag vindt in de soepelheid van de besturing. Dit zijn allemaal mankementen die gelukkig niet direct gevolgen hebben voor de speelbaarheid, maar de glans van een toptitel is hierdoor evengoed nergens te bekennen.
Toch; als totaalervaring hebben de leuke puzzels en de sfeer gelukkig meer indruk op mij gemaakt dan de afwerking die hier en daar echt wel iets te wensen overlaat. ✪

VOICE-CRAPTING

Dat Majin de deur openhoudt voor jongere spelers maakt die ietwat kinderachtige stijl van de voice acting duidelijk. Het is een bepaalde 'tone of voice' die je vooral in kinderfilms en series aantreft. En om ervoor te zorgen dat ook kids die tijdens de Engelse les liggen te slapen, begrijpen wat er gebeurt, is er een Nederlandse taaloptie. Op zich is een dergelijke optie natuurlijk alleen maar een bonus, maar er van uitgaand dat een speler minimaal twaalf jaar is (gezien de rating) zal niemand onder de indruk zijn van de prestatie van de Nederlandse acteurs, en met de staart tussen de benen terugrennen naar de Engelse taalstand.

CONCLUSIE

Wat mij betreft wegen de pluspunten van Majin zwaarder dan de slordigheden op het gebied van de afwerking, waardoor de game wel degelijk interessant is voor liefhebbers die op zoek is naar een leuke Japanse action/adventure game.


JAN

SCORE 78

Je bent met gemak vijftien uur bezig, mede dankzij het soms vervelende backtracken. Je kunt ook nog doorspelen op zoek naar extra items.

MAJIN
AND THE FORSAKEN KINGDOM
XBOX 360 / PS3
GAME REPUBLIC / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW
12

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 VIETNAM

JEROEN KEERT TERUG NAAR VIETNAM

Black Ops mag dan momenteel de meest gespeelde game zijn over de hele wereld, het kan Jeroen niet langer boeien. Vanwege alle lag en connectieproblemen heeft hij zijn zinnen gezet op Battlefield: Bad Company 2 Vietnam. Waarom hij zich zo op die game verheugt, legt hij je hier haarfijn uit.

Ik zit in een toren en heb de heuvel in het vizier die de vijand, de Vietcong, net heeft ingenomen. Achter me rijdt een tank langs waaruit 'Ride of the Valkyries' schalt. Door de scope van mijn M40 zie ik ineens hoofdjes vanachter zandzakken omhoog komen, automatisch spam ik de 'back'-knop waardoor er oranje driehoekjes boven de koppies komen te zweven. Het is het bekende Battlefield teken dat ik ze gespot heb en dat mijn hele team nu weet waar die spleetratten uithangen.
Na mijn gespam, neem ik ze één voor één op de korrel, iets hoger mikkend omdat ik rekening hou met de zwaartekracht.


Aan die hoed kun je zien dat ze daar heel veel wokken.

WENNEN

Het mag duidelijk zijn, ondanks dat we net als (deels) bij Black Ops in Vietnam zitten, hebben we wel degelijk te maken met de online multiplayer van Battlefield. Daarbij moet meteen worden gezegd, dat het best wel even wennen is, want deze jongen is namelijk zo gek gemaakt door de Call of Duty serie, dat ie aan het knifen was met zijn buk knop (rechterstick indrukken) en handgranaten aan het gooien was met zijn knife knop (rechter bumper).
Maar na mijn aanpassingsproblemen overwonnen te hebben, was ik met mijn M40 in de aanslag weer helemaal in mijn element.

"BAD COMPANY 2 MAAR DAN MET ANDERE MAPS, WAPENS EN VOERTUIGEN."

VERTROUWD

De game voelt meteen vertrouwd maar het is wel even zoeken naar je favoriete wapen, je favoriete klasse en het is effe wennen aan het feit dat je nu geen red dot op je geweer kunt plakken. Dat maakt het geheel een stuk lastiger. Ook heeft de sniper geen balletje waarmee je kunt zien wanneer er vijanden in de buurt verschijnen.
Het zijn kleine zaken die wat aanpassing vereisen, maar over het algemeen biedt de game nog steeds veel van de bekende zaken. Denk aan de mogelijkheid om een mortar strike op te roepen of de medic die manschappen weer op de been kan helpen (ditmaal met een grote spuit) of de engineer die voertuigen kan repareren met een lasapparaat (werkt ook goed als killtool).

VIETNAM

Maar terwijl de gameplay niet al te veel verrassingen biedt, zijn de omgevingen wel totaal anders dan in Bad Company 2. Ditmaal speelt de actie zich voornamelijk af in de jungle en niet op of rond besneeuwde bergtoppen of dorpjes. Nee, het zijn rijstvelden, bamboebossen en een groene jungle waarmee we het moeten doen.



En dat doen we graag want de hele sfeer van de game is prima aangepast aan het tijdsbeeld en de omgeving. Zo zijn er de herkenbare voertuigen en vooral de radiozenders met hun aanstekelijke 'Tour of Duty' nummertjes. Daarnaast krijgen we natuurlijk een heel nieuw arsenaal aan wapens inclusief de vlammenwerper om tegenstanders online te roosteren!
Maar je kunt natuurlijk ook nog altijd een mes in iemand z'n rug steken, zoals mij overkwam terwijl ik op m'n gemak in die eerdergenoemde toren zat te snipen. Er loopt nu dus iemand in Europa rond met een 'powerunlimited' dogtag.

BAD COMPANY 3

Leuk natuurlijk deze Vietnam game die voor nog geen 13 Euro in de PlayStation Store of op Xbox Live te koop is, maar waar wij natuurlijk nog veel harder op wachten is een hele nieuwe Battlefield, eentje die alles op de schop gooit en met nieuwe shit gaat komen. Want Vietnam voelde wel een beetje te vertrouwd aan.



CONCLUSIE

De game voelt aan als Bad Company 2 maar dan met andere maps, wapens en voertuigen. En daar [illegible]



Dit speel je waarschijnlijk totdat die andere shooter verschijnt, juist: Killzone 3.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM
XBOX 360 / PS3 / PC
DICE / EA
21 DECEMBER 2010

16



HARRY POTTER
AND THE DEATHLY HALLOWS - PART 1

JAN LAAT ZICH NIET MEER BETOVEREN

Jan is een van de weinigen op de PU redactie die een zwak heeft voor de gameavonturen van de beroemde bebrilde tovenaarsleerling Harry Potter. Maar Deathly Hallows - Part 1 kon zelfs hem niet bekoren. Hier moet echt hele zwarte magie aan te pas zijn gekomen, want dit is de slechtste Harry Potter game ooit!

Er zijn mensen die bij voorbaat alles wat Harry Potter is afkraken. Zelf heb ik een haat-liefde verhouding met het personage, al moet ik er meteen bijzeggen dat ik de boeken niet heb gelezen. En die boeken, daar is iedereen het over eens, zijn heel goed geschreven.
Mijn perceptie van tovenaar Potter leunt dus puur op de films, die ik wèl allemaal heb gezien. De grootste moeite die ik in die flicks met Harry heb, is zijn karakterontwikkeling. Die gast is in iedere film uiteindelijk tot grootse daden in staat, maar blijft desondanks een bange, onzekere wezel. Kom op nou. Iedereen roept dat je de grootste wizard of all times wordt, schop nu eindelijk eens een keer kont! Maar goed, zo zit het verhaal dus niet in elkaar.
Maar verder heb ook ik natuurlijk genoten van de fantasie, de personages en het universum van de films, en vermaakte ik me best goed met de bijbehorende games. Smekkies verzamelen, Zweinstein fraai tot leven zien komen, beetje puzzelen, Flipendo hier, Zelda light elementjes daar... niks mis mee. Maar met Deathly Hallows gooien de makers het ineens over een hele andere boeg en dat levert totaal andere gameplay op, gameplay die rammelt aan alle kanten.

ONDUIDELIJK
Om te beginnen mist de game een logische structuur. Je springt van het ene spelmoment in het andere, waarbij nooit echt duidelijk wordt uitgelegd waarom iets plaatsvindt. Doordat de game zich deels baseert op de film maar andere gebeurtenissen en opdrachten er met de haren zijn bijgesleept, wordt het al snel een rommeltje. Een voice-over, verklarend filmpje of desnoods een begeleidende tekst had de boel nog enigszins aan elkaar kunnen rijgen maar blijkbaar was hier geen budget voor. Het gebrek aan uitleg van verhaal en context is, zeker met het oog op de jongere doelgroep, op z'n zachtst gezegd vreemd.

"ER IS IETS GOED MISGEGAAN."

SUF
Dan de gameplay zelf. Kort door de bocht zijn er twee onderdelen: third-person schieten met je toverstaf en sneaken met je onzichtbaarheidsmantel. Dat laatste is tergend slecht uitgewerkt. Kom je dicht bij iemand en word je ontdekt, dan begint iedereen op je te schieten. Soms moet je stil staan om niet ontdekt te worden maar dan beweegt die verdraaide Harry uit zichzelf soms zomaar de andere kant op! Bovendien verdwijnen en komen de NPC's aan de lopende band, zodat de personages die je tracht te ontwijken af en toe ineens achter je staan en je ook weer ontdekt wordt. Wat een suffe uitwerking.

> **KINECT**
> Als je dacht dat je deze Harry Potter helemaal met Kinect zou kunnen spelen, heb je het mis. De 360 versie heeft wel een aantal losstaande, aanvullende missies die je zonder controller in co-op kunt spelen met een vriend(in). Dat is best geinig maar het kan de abominabele kwaliteit van de game niet redden.

KNOPJE RAMMEN
Dan het schieten. Je hebt een trits spreuken ter beschikking en al rennend, cover nemend en lockend op een keur aan Voldemort dienaren (De Dooddoeners) knal je je eenvoudig door de levels heen.
Cover nemen is eigenlijk niet echt nodig want als je maar als een dwaas op de knop blijft rammen, leggen de vijanden al snel het loodje. Wisselen tussen spreuken is bijna nooit noodzakelijk, als je maar blijft knallen, vlieg je door de levels heen... en dat zonder bezemsteel. De vijanden zijn ook nog allemaal broertjes en zusjes van elkaar; ik heb nog nooit zoveel drie- en vierlingen bij elkaar gezien. Neem daarbij dat de animaties allesbehalve soepel ogen, sommige tussenfilmpjes ronduit spuuglelijk zijn (de locaties die je aandoet, zijn merendeels wel fraai en sfeervol) en dat er bijna geen andere gameplay uitstapjes zijn, en je mag concluderen dat er echt iets goed mis is gegaan met Deathly Hallows - Part 1.






Mijn zoon werd er laatst voor de zoveelste keer uitgestuurd op school. Moest ie zich melden bij dementor.

CONCLUSIE
Hier kan zelfs de beste toverspreuk geen chocola meer van maken...

JAN
SCORE **40**

Hier vermaak je je net zo lang mee als een toverstokje kort is.

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS - PART 1
PS3 / XBOX 360 / Wii / PC / DS
EA BRIGHT LIGHT / EA
AANTAL SPELERS : 1 - 2
OUT NOW
12

GOLDEN SUN

Slechts weinigen zullen de twee originele Golden Suns op de GBA gespeeld hebben, maar de enkele ingewijde die erover mee kan praten, doet dat met eerbied in zijn stem en een twinkeling in de ogen. En niet voor niets, zegt onze eigen Golden Sun-adept Jurjen.

JURJEN STRAALT

Laat ik beginnen met de conclusie: als je in 2002 en 2003 de twee originele Golden Suns op de GBA hebt gespeeld, is de nieuwe Golden Sun op de DS verplichte kost. Alles wat leuk was aan de originelen zit er namelijk in. De Psynergy die je binnen en buiten gevechten kunt gebruiken, de gedetailleerde graphics, de geinige dialogen, de puzzels...

Het verhaal van Dark Dawn verwijst direct naar dat uit de twee voorgangers - ook al vindt het dertig jaar later plaats, en speel je voornamelijk met de kinderen van de vorige hoofdrolspelers. Die bekende personages zijn echter wel weer present in bijrollen, en je kunt in de Training Ground zelfs enkele situaties uit de originele verhalen naspelen. Wie niet bekend is met de oude Golden Suns zal die verwijzingen natuurlijk niet zo goed begrijpen. Wat niet wegneemt dat ook nieuwkomers in Golden Sun een RPG van formaat zullen aantreffen.

PSYNERGY EN DJINN

Die nieuwkomers vragen zich na het bekijken van de plaatjes misschien af waarin Golden Sun zich onderscheidt van vergelijkbare RPG's als Final Fantasy en Dragon Quest. Het antwoord is: Psynergy en Djinn.

Psynergy is een alchemistische [illegible] die door Adepts (een soort tovenaars of jedi's) gebruikt kan worden. Zowel Psynergies als Adepts kunnen behoren tot vier categorieën: wind, vuur, water en aarde.

Wind Adepts kunnen tijdens de beurt-voor-beurt-gevechten bijvoorbeeld vijanden bestoken met stormen en tornado's. Ze kunnen ook buiten gevechten wervelwindjes oproepen, bijvoorbeeld om molentjes te laten draaien, lelies op te laten waaien of een vlot te besturen.

Djinn zijn Pokémon-achtige verzamelbeestjes die je aan je acht speelbare personages kunt toevoegen om ze sterker te maken en hun Psynergy-mogelijkheden drastisch uit te breiden.

GODDELIJKE WEZENS

Het stoeien met Psynergy en Djinn geeft de gevechten een interessante extra dimensie. Je kunt tijdens je beurt bijvoorbeeld een Djinn van een bepaald personage gebruiken voor een supersterke aanval. Daardoor raakt die Djinn wel 'unequipped', waardoor je personage aan kracht verliest. Het mooie is dan weer dat die unequipte Djinn worden verzameld op het bovenste scherm, als potentieel betaalmiddel om goddelijke wezens op te roepen.

Zo kom je elke beurt weer voor interessante keuzes te staan. Zeker tijdens de uitputtende eindbaasgevechten die gerust een kwartier of twintig minuten kunnen duren.

Het voelt behoorlijk episch om zo'n slag te leveren, temeer door de manier waarop Psynergy en Summons je beeldschermen vullen met indrukwekkende animaties en speciale effecten.

PUZZELS

De Psynergy geeft de gameplay ook buiten de gevechten een eigen karakter.

Je moet de speciale vermogens van je mannetjes en vrouwtjes namelijk vaak, heel vaak benutten om puzzels in kerkers, tempels en buitenlocaties op te lossen.

"IK VOELDE MIJ WARM ONTHAALD EN CONSTANT VERMAAKT"

Voor het oplossen van de puzzels zijn twee dingen goed om te weten. Namelijk dat je poppetje automatisch over een gat van één vakje breed springt als je er tegenaan loopt. En dan je met je Psynergy geen dingen kunt raken die zich hoger of lager dan je personage bevinden. Dat betekent bijvoorbeeld dat je ergens blokken moet verschuiven en vervolgens in een boom moet klimmen om via die verschoven blokken naar de plek te springen waar je met een vuurbal een schakelaar kunt raken.

Rollen met boomstammen, dingen in brand steken, vuurtjes doven, dingen naar je toe trekken, jezelf ergens naartoe trekken, water bevriezen, ijspilaren smelten, je moet dat soort dingen allemaal doen en vaak creatief combineren om in het spel te vorderen.

BESTURING

Je kunt het hele avontuur zowel met de knoppen als met de stylus besturen. Zelf vond ik het wel handig die twee methodes te combineren.

De menu's zijn allemaal overzichtelijk en logisch ingedeeld, terwijl de mogelijkheid om Psynergy-acties aan L-knop en R-knop toe te wijzen het oplossen van puzzels in de buitenwereld aanzienlijk veraangenaamde.

Ander leuk detail: als je een sterker schild of wapen hebt gekocht, biedt de verkoper je meteen een redelijke prijs voor je vorige schild of wapen. Het is kenmerkend voor de soepele, comfortabele manieren waarop het spel je je dingen laat doen.









(door: Uncivilsum**)**
En de mensen van 'Nederland schreeuwt om cultuur' waren er natuurlijk ook bij.

DARK DAWN





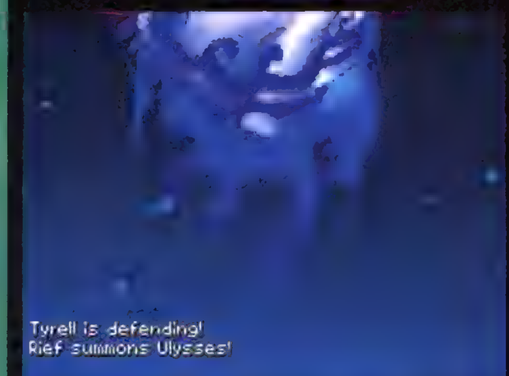
(door: Phantax**)**
Dus hier komt de uitdrukking 'punthoofd' vandaan.





(door: JabbaJoe**)**
Ik selecteer DJ, Dames, Bier, Console en een Beamer.





(door: Samm-y11**)**



VERHAAL

Natuurlijk doe je dit alles met steeds een helder doel voor ogen. Jij bent Matthew, een Aarde Adept en de zoon van Isaac. Je mag voor het eerst op avontuur als je vriendje met een hangglider is neergestort in een bos. Vervolgens ga je op zoek naar de veer van een mythische vogel. Wanneer snode personen je daarbij de pas afsnijden, begint je queeste steeds grotere proporties aan te nemen.

Het verhaal wordt vrijwel geheel middels dialogen verteld, met als aardig nieuwtje dat je op hyperlinks in tekstwolkjes kunt tikken om extra info op het bovenste scherm te laten verschijnen.

De emoticons zijn weer terug om gemoedstoestanden van personages te verbeelden.

Nieuw is de mogelijkheid vragen te beantwoorden door op één van vier gezichtjes (lachend, vastberaden, verdrietig en boos) te tikken. Maar ook dat moet je eerder zien als een aardigheidje dan als een werkelijke vernieuwing.

KLEINE KUTVIJAND

Je had het misschien al begrepen: deze Dark Dawn doet niet zoveel nieuw of anders dan de voorgangers. Het spel lijkt boven alles gemaakt om de liefhebbers van die voorgangers te plezieren.

Daarvoor levert de nieuwe Golden Sun wederom uitzonderlijke kwaliteit in beeld en geluid, puzzels, dialogen, kerkers, omgevingen en een aangename, gestroomlijnde flow die je van dit alles optimaal laat genieten.

Ik voelde mij door het spel warm onthaald en constant vermaakt, met als enige ergernis eigenlijk de willekeurige momenten waarop de gevechten met onzichtbare vijanden beginnen, ook al gebeurt dit minder frequent dan in de voorgangers. Ik moest wel eens wat heen en weer lopen om de juiste weg te vinden of een puzzel op te lossen, en dan is het gewoon kut als je plotseling weer in een gevecht met een of andere kleine kutvijand belandt.

Maar deze lichte ergernis valt in het niet bij het onvervalste puzzelgenot en de episch-avontuurlijke gevoelens die mij misschien nog wel meer dan in de eerste twee Golden Suns ten deel vielen.



FOUTJE, OPGELOST

Een foutje (of domme keuze van de ontwikkelaar) uit de twee voorgangers is opgelost. In de originele Golden Suns ging de aanval van personage Y op een vijand namelijk verloren als die vijand vlak ervoor werd gedood door een aanval van personage X. Terwijl dit nu betekent dat de aanval van personage Y simpelweg wordt doorgeschoven naar de volgende vijand, zoals in al dit soort spellen al heel lang - en zeer terecht - gebruikelijk is.





CONCLUSIE

Als je in 2002 en 2003 de twee originele Golden Suns op de GBA hebt gespeeld, is de nieuwe Golden Sun op de DS verplichte kost. De hoge kwaliteit van dit nieuwe avontuur zal ook nieuwkomers kunnen bekoren, al moet je wel liefhebber zijn van beurtelingse manuagevechten (zoals in Pokémon) en een overdaad aan omgevingspuzzels (zoals in Zelda) om hiervan te kunnen genieten.



JURJEN

SCORE **80**

Uitgespeeld in zo'n twintig uur.

GOLDEN SUN: DARK DAWN
DS
CAMELOT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



TIME CRISIS
RAZING STORM

JEROEN SCHIET IN EEN CRISIS

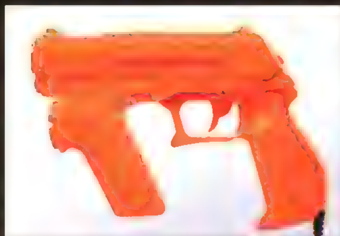
Met een pistool in z'n hand dat het best valt te omschrijven als een jaren '60 schietijzer gehanteerd door Aliens, hangt een slungel op de bank in het testhok. De slungel probeert op amateuristische wijze poppetjes op het scherm omver te knallen. Is dat nou leuk, Jeroen?

Met de Move controller (in de bijbehorende gunshell) probeer ik oude arcade tijden te doen herleven. Maar het lukt me niet. Het lukt me niet om die arcade feel van vroeger te pakken te krijgen. Ondanks dat ik een lightgun-achtig ding in mijn klauwen vasthoud, weet 't me niet te pakken.
Dat komt denk ik vooral omdat de game niet meer die ouderwetse schiet-, herlaad- en schuilmechaniek biedt. Nee, het is veranderd in iets anders dan wat Time Crisis altijd was.

"DAAR BETAAL JE TOCH GEEN DIKKE ZESTIG EURO VOOR?"

DRONKEN
De Time Crisis serie stond bekend om zijn arcade actie waarbij je schiet op alles wat er door je scherm loopt. Herladen deed je met een voetpedaal, je schuilde dan meteen achter een object, herlaadde je gun en sprong daarna weer tevoorschijn om alles aan gort te knallen.
Dit principe zit nog steeds wel een beetje in Razing Storm, maar het voelt nu meer als first-person shooter actie, aangezien je nu vrij rond kunt lopen en zelf je schuilplekken kunt kiezen. Op zich is er natuurlijk niks mis met first-person shooters, maar het hoort gewoon niet bij het Time Crisis gevoel. En was het nou allemaal toppiejoppie uitgevoerd, dan nog, maar het geheel gaf mij een beetje het gevoel een half bakken first-person shooter te spelen.
Het grootste probleem zit 'm in het feit dat je rondkijkt met je Move controller, waardoor je als een stomdronken baviaan door de game loopt. Het werkt gewoon niet goed genoeg en daarmee valt dit hele nieuwe Time Crisis idee in het water.
Gelukkig heeft de game nog iets meer te bieden dan de Razing Storm speelmodes, want je krijgt er ook nog eens twee andere spellen bij cadeau!

GUNCON
Behalve met de Move controller kun je Time Crisis natuurlijk ook met je gewone controller spelen, maar daar is eerlijk gezegd niet veel aan.
Naast deze twee opties, kun je ook nog de GunCon gebruiken, je weet wel dat fel oranje pistooltje dat je bij Time Crisis 4 kreeg. Dat voelt best tof, maar werkt helaas nog minder accuraat dan de Move controller.





(Door: rem-kootje)
Nieuwste vakantiehuisje Alexander en Maxima ook geen succes.



(Door: Ztalker)



(Door: Jabbajoe)
Google Streetview betrapt zonnende militairen.

WIE VAN DE DRIE
Naast Razing Storm kun je namelijk ook Time Crisis 4 (arcade versie) en Deadstorm Pirates spelen, en deze games missen 'gelukkig' de vrijheid die Razing Storm wel biedt. Het blijft veel meer bij wat Time Crisis in essentie was en dan werkt het knallen met je Move controller ineens ook een stuk beter.
Bij Time Crisis 4 en Deadstorm Pirates draait het eigenlijk alleen maar om schuilen en knallen en dan komt dat typische Time Crisis gevoel weer boven drijven en is het genieten geblazen, al kon ik me eerlijk gezegd niet helemaal aan het gevoel onttrekken dat ik met oude meuk zat te spelen.
Eigenlijk zijn deze twee 'gratis' extra games het beste wat Time Crisis: Razing Storm te bieden heeft, maar daar betaal je toch geen dikke zestig Euro voor?

CONCLUSIE
Time Crisis: Razing Storm biedt drie games voor de prijs van één. Dat was een mooie deal geweest, ware het niet dat de belangrijkste game vrijwel onspeelbaar is en de andere twee niet meer dan 'best aardig' zijn. Hoogstens een game om te checken als ie in de budgetbak ligt.

JEROEN

SCORE 50

Dit speel je een half uurtje en dan ben je het zat.

TIME CRISIS: RAZING STORM
PS3
NAMCO BANDAI / SCEB
SPELERS: 1 - 4 (2 - 8 ONLINE)
OUT NOW
16

BLOOD DRIVE

Terwijl de arme zombies met uitsterven bedreigd worden dankzij geniale series als The Walking Dead, en kort nadat Activision ons al een flink stuk uit de zombiebevolking heeft laten happen in Black Ops, komt diezelfde uitgever met Blood Drive. Wouter maakt zich zorgen om het lot van de wandelende lijken, en onderzoekt of het wel terecht is dat ze nóg doder worden gemaakt in deze 'race, moord en erger je kapot'-game.



In dit stadion is het altijd blessuretijd. Veel dode spelmomenten ook...

Het is Carmageddon meets Left 4 Dead, Dead Rising 2 gemixt met Twisted Metal en Vigilante 8 met een vleugje Stubbs the Zombie. Waarom Left 4 Dead? Omdat er zombies in zitten, baklap! Waarom Dead Rising 2? Omdat Blood Drive ook om een show draait waarin je zombies moet afmaken! Waarom Stubbs the Zombie? Wederom de zombiefactor en omdat deze game ook grappig probeert te zijn... en grotendeels faalt. Waarom Twisted Metal? Vanwege de Mad Max-achtige wagens met guns erop! Waarom Carmageddon en Vigilante 8? Omdat Blood Drive er niet veel beter uitziet dan deze antieke games en qua spelconcept er geen FLIKKER op vooruit is gegaan!

DE LOPENDE DODEN DIE NIET OVERREDEN WORDEN

Het enige positieve aan het feit dat ik een review mag schrijven over Blood Drive, is dat ik zo een mooi bruggetje kan maken naar The Walking Dead. Want hoe de ondoden de laatste tijd ook uitgemolken worden, het blijft een uiterst vet uitgangspunt voor vele soorten media. En nu, eindelijk, is er een tv-serie die gaat over de wereld nadat negentig procent van de mensheid in zombies is veranderd. The Walking Dead is een initiatief van de regisseur van Shawshank Redemption en The Mist, is gebaseerd op een comic en mag zich nu al meten met de legendarische zombiefilms van George A. Romero! NU KIJKEN is een understatement.



RUKAUTO'S MET RUKKERS

Je begint een potje Blood Drive door te kiezen uit een stel lamme rukkers met bijpassende wagens, en als ik deze lading stereotypen cliché noem, dan ben ik nog verdomd mild. Wat te denken van een als verpleegster verklede psychopaat in een ambulance, een blonde, 'sexy' hoer in een snelle sportwagen of een gespierde lompaars in een truck? Het is Carmageddon all over again...



Elk character heeft z'n zwaktes, krachten en speciale powers, wat er op neer komt dat gasten in zware trucks totaal niet geschikt zijn voor checkpoint races en de lichte, snellere autootjes compleet kansloos zijn in battles met de andere spelers. Ongebalanceerd dus, wat voor een lading frustratie zorgt die ongeëvenaard is.

> "EEN LADING FRUSTRATIE DIE ONGEËVENAARD IS."

STOP ZOMBIELEED!

Bijna alle auto's rijden kut, de poging tot humor aan het begin en het eind van een ronde (verzorgd door de commentaarstem van dezelfde gast die zo irritant was in Crackdown) slaat voornamelijk de plank mis en elke mode brengt een reeks dikke irritaties met zich mee. Zombies doodknallen om punten te halen is nog het leukst (lees: minst ergerlijk) maar waarschijnlijk alleen maar omdat je hierin geen rekening hoeft te houden met de complete rigoureusheid van je tegenspelers en het niet zoveel uitmaakt welke auto + dipshit je kiest.

Voor de rest is alles controllerопvretend irritant, met als dieptepunt het Oddball-achtige King of the Skull waarin je als een zielig jongetje die te klein is om mee te doen aan het overgooispelletje dat z'n broers spelen, heen en weer moet razen om een schedel van je tegenstanders te jatten.

En dan heb ik het nog niet eens gehad over de nodeloze verspilling van zombie... ehm, 'levens'. We moeten niet vergeten dat zij ook ooit mensen zijn geweest! ✪



Een zombie die je voor je wielen krijgt en die je een paar honderd meter meesleept, da's pas een bumperklever!

CONCLUSIE

Blood Drive is precies wat je verwacht van een game waarin extreem clichématige characters in dito met guns bewapende, auto's in een arena vol zombies worden gegooid, waarna er met een apoplexie veroorzakende besturing kutspelletjes gespeeld moeten worden... alsof we in 1997 leven. Geen idee waarom Activision zo kort na de release van Black Ops nog even een stuk kots als dit de winkels insodeflikkert.


WOUTER

SCORE 39

In principe zou je wat tijd kwijt kunnen in de multiplayer van Blood Drive en er zijn ook nog wat Challenges die je bezig kunnen houden. Maar als je je überhaupt al afvraagt hoe lang je plezier kunt hebben aan deze game, dan heb je de essentie van deze review niet helemaal begrepen. Ik zal het daarom nog een keer voor je spellen:
N-I-E-T S-P-E-L-E-N, G-A-S-T!

BLOOD DRIVE
XBOX 360 / PS3
SANDBOX STRATEGIES / ACTIVISION
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
18



CALL OF DUTY DE MULTIPLAYER

Treyarch viel het afgelopen jaar niet te benijden. Iedereen dacht al op voorhand te weten dat Call of Duty: Black Ops minder goed werd als Modern Warfare 2. De drie J's, Jeroen, JJ en Jan, hebben echter netjes gewacht tot de game uit was, speelden de MP kapot en vellen nu hun kiezelharde oordeel.

Of je de game nu tof vindt of niet; iedereen zal moeten toegeven dat Modern Warfare 2 de online wereld het afgelopen jaar gedomineerd heeft. En dan is het wel een hele zware taak om de opvolger van deze game te moeten maken. Helemaal als jouw bedrijf ook nog eens niet zo heel lekker ligt bij de makers van MW2, Infinity Ward, en je dus van die kant geen hulp hoeft te verwachten...

GEEN DIEPE HAAT

Of lagen de verhoudingen toch effe anders? Want toen we op het officiële launchevent van Call of Duty: Black Ops in Amsterdam met medewerkers van Treyarch spraken, bleek de haat toch veel minder diep dan in de media gesuggereerd. Er was bij het vervaardigen van de MP dan ook gewoon contact tussen Treyarch en Infinity Ward (wat daar nog van over is dan) en dat zie en voel je ook tijdens het spelen van de MP van Black ops. De boel lijkt sterk op MW2, in vrijwel alle facetten. En zoiets maak je niet vanuit het niets. De basis is gewoon "aangeleverd" en Treyarch heeft daar vervolgens zijn eigen twists, tweaks en kleur aan gegeven.


In de jungle heb je al gauw een tuintje op je buik.


In Cuba ben je al snel de sigaar.

"EEN DIJK VAN EEN SPEL, MAAR IN DE TECHNISCHE AFWERKING ZIJN BLUNDERS GEMAAKT."

KOPIËREN OF VERBETEREN

De drie J's hebben met die handelswijze geen enkel probleem. Waarom iets compleet overhoop gooien dat als een beest heeft gewerkt? Als bijna twintig miljoen gamers een spel kopen en meer dan de helft daarvan zwaar de MP uitwoont, is er blijkbaar iets goed gedaan. Dan ben je een debiel als je de boel compleet op de schop gooit.

Je bent echter ook een debiel, een luie debiel welteverstaan, als je de boel één op één kopieert. Maar daar waren wij op voorhand niet zo bang voor. Treyarch heeft de afgelopen maanden immers van de daken geschreeuwd dat zij zich absoluut zouden kunnen meten met Infinity Ward, en dat zij de MP van World at War en MW2 verder gingen verbeteren.

De vraag is nu of ze die grote bek hebben waargemaakt...

DRIE MENINGEN

Ja hoor; de drie J's hebben weer eens alle drie een andere mening. De een vindt het oké, de ander is er klaar mee en nummer drie zit er zo'n beetje tussenin. Nee, daar hebben we wat aan! We zullen die gasten toch eens een cursus 'alle neuzen één kant op' moeten geven. Hoewel, dan hadden we natuurlijk nooit van die fijne discussies gehad...



JEROEN Ik ben klaar met Black Ops. Eerst moeten Activision/Treyarch hun shit maar eens op orde krijgen. De PS3, waar ik voornamelijk op speel (RUK clan for the win) heeft te vaak te maken met lag, connectie issues en kicks. Waarom? De mensen van Activision en Treyarch verstoppen zich een beetje; er komen geen antwoorden, alleen klachten van de community.

Er mankeren nog wel meer dingen aan Black Ops, maar de voornaamste reden dat ik het spel vrijwel niet meer speel, in plaats van meerdere vaste avonden per week, komt dus door de ontzettend slechte service. Hoe kan een groot bedrijf zo omgaan met haar klanten? Geef op z'n minst antwoord waarom het allemaal zo laggy is en kom met een oplossing of vertel in ieder geval wanneer alles opgelost gaat worden.

Tot ze het hebben geregeld weiger ik te spelen, en dat is spijtig want de multiplayer zit op zich gewoon goed in elkaar.

JJ Laat ik vooropstellen dat Black Ops de beste Call of Duty is die Treyarch tot nu toe gemaakt heeft. Zowel in SP als MP.

Y: BLACK OPS

BLACK OPS VS MODERN WARFARE 2 WAT IS ER ANDERS?

Hoe je het ook wendt of keert en of Treyarch het nu leuk vindt of niet; Black Ops wordt door vrijwel iedereen met Modern Warfare 2 vergeleken. En ook de drie J's waren van mening dat ze een soort MW2 speelden, maar dan met andere maps.
De vibe, het spelsysteem met de perks, de dynamiek... het komt behoorlijk overeen. Waarmee feitelijk bewezen wordt dat er inderdaad contact is geweest tussen Treyarch en Infinity Ward.
Toch zijn er wel degelijk veranderingen aangebracht, maar pakken die goed uit of werken ze niet? We hebben ze op een rij gezet.

- De killstreak is minder overheersend/overpowered. In de vele potjes die wij speelden, werden we minder vaak geconfronteerd met een gast die razendsnel de 30 haalde omdat hij de killstreaks aan elkaar reeg. Ook dragen de kills die je haalt met je killstreak niet bij aan een nieuwe killstreaks. Een enorme verbetering!
- Je betaalt nu voor je upgrades en perks. Omdat centen verdienen met een beetje skills snel gaat, loop je al vlot met een paar toffe wapens rond, waardoor je ook makkelijker van de hogere levels kunt winnen. Dat was in MW2 toch vaak anders.
- We zijn positief over de hoeveelheid maps die je meteen voor je kiezen krijgt. Beduidend meer dan in MW2. En ze variëren ook in grootte met veel alternatieve routes en nauwelijks chokepoints. Opvallend ook dat er veel indoor ruimten zijn vergeleken met MW2. Dat is echt een handelsmerk van Treyarch dat ze ook al in World at War lieten zien.
- Campen is een stuk lastiger dan in MW2, waar je op kranen kon staan en dan de boel weg sniperen. Sniperen is sowieso veel minder

DRIE MAN EN DE MULTIPLAYER



En is je radioactivi-tijd al vlug gekomen.

overheersend. De battles worden nu vooral medium- en shortrange uitgevochten.

- Minder n00btubes. Heerlijk!
- Na afloop van elke match is er een shitload aan stats beschikbaar. Je score in vorige potjes, met welke wapens je het best scoort, waar je de opponent het meest raakt, welke killstreaks je het vaakst gebruikt. Erg handig om je stijl en tactiek optimaal te bepalen. Jammer alleen dat je dat allemaal in die halve minuut tussen elk potje moet doen.
- Je kunt geen shotgun of submachine gun als secondary wapen gebruiken. Dat maakt de kills wat lastiger. Ook de Akimbo is weg, die was veel te overpowered.
- Alle perks zijn meteen beschikbaar (je koopt ze) maar het zijn er wel minder. One Man Army is weg (thank god) evenals Stopping Power die met name de M16 echt veel te krachtig maakte.
- Alle hulpstukken voor de wapens zijn ook meteen beschikbaar, tegen geld. En bij elk wapen moet je alles weer opnieuw kopen. Een coole feature wat ons betreft, omdat ie er voor zorgt dat je goed nadenkt voordat je iets op je wapen zet.
- Het RC wagentje is nieuw in de killstreak, maar die had eigenlijk na vier kills beschikbaar moeten zijn. Nu heb je vaak te veel van die wagentjes rondrijden.
- Naast je tactische en aanvallende granaten kun je nu ook nog een derde unit meenemen. De claymore is daarbij een echte aanrader.
- De contracts zijn een welkome aanvulling. Zo kun je, ook al ben je niet heel goed, toch een beetje centen sparen en extra punten scoren.
- Door het ontwerp van de maps is het lastiger om je carepacks in alle rust te ontvangen en uit te pakken. Extra stukje strategie en spanning.


In het radiation level zul je rap tot stof vergaan.

Dat de developer zich de afgelopen maanden alleen op deze shooter heeft kunnen richten, betaalt zich uit.
Ik speel op de Xbox 360 en heb weinig tot geen problemen gehad. Ik heb dus niet de (begrijpelijke) frustratie van Jeroen meegemaakt. Wel moet ik nog steeds erg wennen aan Black Ops. Ik was een M16 man, beetje long range knaller omdat ik nu eenmaal niet zo goed ben in shooters. Close combat resulteert bij mij meestal in een kogel in het hoofd. Black Ops is echter meer medium tot close range geworden. Veel kleine huisjes waar ik zwaar paranoia van wordt door al die in- en uitgangen.
Maar de balans is, op wat stomme respawnpoints na, goed. En het vrijspelen van perks en wapens zorgt toch weer voor die verslavende factor die ik ook bij MW 1 en 2 had. Bij mij blijft Call of Duty: Black Ops voorlopig dicht bij mijn Xbox 360 liggen.

JAN Ik vind het werkelijk schrijnend te moeten constateren dat de commercieel gezien belangrijkste game van het jaar, zoveel problemen heeft met de PC en PS3 versie. Dat haalt voor veel mensen de lol weg. Tegelijkertijd speel ik de Xbox 360 versie vrijwel zonder lag en connectieproblemen en dan geniet ik van een van de beste, zo niet dé beste en meest dikbelegde multiplayer shooter van het jaar!
Kortom: de game is op multiplayer gebied een dijk van een spel, maar in de technische afwerking zijn er op twee van de drie platformen behoorlijke blunders gemaakt. De twee patches op het PC front hebben gelukkig veel verholpen en ik ga er van uit dat wanneer de PU-lezers onze teksten onder ogen krijgen, de PS3 versie ook op orde is.



Indoor gaat het licht al spoedig voor je uit.

BLACK TOPS: WAT IS ER STERK AAN BLACK OPS?

- Je moet nu alles kopen, van perks en wapens tot attachments. Dat zorgt ervoor dat iedereen met totaal andere set ups de strijd aangaat.
- Nieuwe modes als Wager Matches en Combat Training mode zijn toffe toevoegingen die zowel de n00b als de crack tevreden stellen.
- Naast je tactical en aanvallende granaten kun je nu nog iets extra's mee zeulen.
- Kills door middel van killstreaks tellen niet mee met nieuwe killstreaks. Je moet harder knokken voor je kills.
- Weer lekker veel keuze in wapens, attachments en perks. Je kunt echt een eigen speelstijl hanteren.
- Je moet diverse loadouts voor maps klaarzetten. Niet iedere map is geschikt voor dezelfde loadout.
- Veel verschillende modes en maps.
- De Theater mode is erg leuk; je eigen filmpjes uploaden maar ook leren van je fouten en looproutes van tegenstanders checken.
- Pimpen van je gun en crosshair is super hilarisch. Treyarch noemt dit gun porn. Gotta love it.
- Het feit dat je speelstijl nu ook visueel is. Je ziet meteen aan een speler wat zijn way of gaming is.
- Wager Matches zijn briljant, het levert een totaal andere dynamiek en spanningsboog op en de vier modi geven de game een andere flavor.
- Vrijwel alle maps hebben bewegende (onder)delen in de omgeving. De schietpoppen op het oefenterrein, de poppen in Nuke Town. Het zet je af en toe heerlijk op het verkeerde been.

BLACK FLOPS: WAT DEUGT ER NIET AAN BLACK OPS?

- De servers voor PC en met name de PS3 zijn uitermate slecht. Niet alleen lag, maar ook erg instabiel. Host Migration en Connection Error komen regelmatig voor. Soms zo erg dat je stats gereset worden. Dan ben je weer lvl 1 in plaats van 34 en moet je uitloggen en weer terug inloggen om alles goed te krijgen. Kan echt niet!!!
- De respawnpunten zijn net als bij World at War niet overal even goed gekozen. Je eindigt nog wel eens voor de loop van een vijand en als je een chopper hebt, kun je gewoon boven een spawnpoint blijven hangen en ploppen. Treyarch moet daar nu toch echt eens een cursus voor gaan volgen.
- Niet alle perks (Ninja Pro) werken even goed. Dit soort zaken moet gepatched worden.
- Rot nou toch eens op met die honden...
- Perks moet je levelen naar Pro door bepaalde doelen te halen. Dat is bij sommige perks suf, omdat het je verplicht bepaalde modes te spelen die je nooit speelt of om zaken uit te schakelen die vrijwel nooit verschijnen, bijvoorbeeld Turretguns.
- Grafisch is de game niet helemaal state of the art, zeker niet op de PS3. Vooral de animatie is soms schokkerig. Nieuwe engine is nu echt een must.
- Een paar nieuwe wapens was leuk geweest. Ook gebruikt men echt maar een derde van de wapens en zie je de rest nooit terug in een match. Balans is dus niet optimaal.
- Na level 35 à 40 valt er eigenlijk niet heel veel coole shit meer te verdienen. Treyarch had nog wat lekkers voor het eind moeten bewaren.
- Hadden we al gezegd dat het gekut met die servers op de PC en PS3 tergend is?


In de straten van Havana, ga je vlotjes het hoekje om.

COMPLOTTHEORIE?

Hoe kan het dat de Xbox 360 servers als een zonnetje lopen en die van de PS3 en PC zoveel problemen hebben? Wat is hier aan de hand?

Feit is dat Microsoft zijn zaakjes heel goed voor elkaar heeft. Oké, je betaalt dan wel voor Xbox Live maar dan heb je ook wat.
Toch betekent gratis niet altijd slecht. Wanneer Sony zelf de servers doet, werkt 't ook prima. Kijk maar naar Killzone 2 en MAG. En ook EA's servers lopen over het algemeen goed.
Treyarch en Activision hebben dus steken laten vallen. En ja, daar zit Xbox 360 indirect misschien toch wel een beetje achter. Microsoft heeft dik betaald om de Xbox 360 als focus platform neer te zetten. In ieder geval in de communicatie naar de buitenwacht. Zo erg zelfs dat bepaalde DLC tijdelijk exclusief is en dat in de reclame-uitingen en op events alleen maar Xbox 360 consoles stonden en getoond werden en dat alleen het 360 logo in advertenties terugkwam.
Daar heeft Microsoft een dikke zak geld voor betaald dus dan wil je als uitgever en ontwikkelaar dat de 360 versie sowieso optimaal is. Dat diezelfde nauwkeurigheid niet terug te vinden is bij de PS3 en PC versie als het om multiplayer gaat, dat mag natuurlijk niet. Hopelijk is dit een les voor de toekomst.


In Summit word je onmiddellijk koud gemaakt.

BLACK OPS VS MEDAL OF HONOR: DE EINDAFREKENING

Nu beide games enige tijd in de winkels liggen, kunnen de drie J's eindelijk bepalen wat nu de beste game voor hen is. Wordt het drie keer Black Ops, of heeft EA toch nog iemand voor zich gewonnen?

JEROEN Ik ga op het moment voor geen van de twee. Black Ops is Lag Ops voor mij en MoH heeft nog steeds het sniper probleem waar ik een hekel aan heb.
Ik stap daarom gewoon lekker over op BBC 2 Vietnam en in de tussentijd vermaak ik me wel met wat singleplayer games.

JJ Voor mij is het toch wel een duidelijke overwinning voor Call of Duty: Black Ops, op beide fronten. De SP van MoH was gewoon te kort en de MP nog niet honderd procent in balans.
Ik zeg niet dat BO perfect is, maar het biedt meer dan genoeg om me de komende maanden zoet te houden.

JAN Ik hou weliswaar meer van het tactische gevoel van Medal of Honor, maar Black Ops beloont je gewoon beter voor de manier waarop je speelt. Bovendien is het allround pakket dat Black Ops biedt veel uitgebreider dan wat Medal of Honor aanreikt.
Anders gezegd: Medal of Honor is momenteel nog een maatje te klein voor Black Ops. Ik vind eigenlijk eerder Bad Company 2 een concurrent van Black Ops dan Medal of Honor.

ALAN WAKE

Verhalen in games worden alsmaar belangrijker, kijk maar naar spellen als Heavy Rain of Enslaved. Er is in die spellen bijzonder veel tijd in het verhaal gestoken en Heavy Rain is eigenlijk meer film dan game, ook al is het interactief. De Xbox 360 heeft ook zo'n soort game, maar dan in de vorm van Alan Wake. Ik kan je alvast vertellen dat Alan Wake een stuk interactiever is dan Heavy Rain, maar verhaaltechnisch...

PASPOORT

NAAM: Douwe Nagelmaker
LEEFTIJD: 15 jaar
SCHOOL: Stedelijk Gymnasium Haarlem
FAVO PLATFORM: PSP en PS3
FAVO GAME: Canis Canem Edit (ook wel Bully genoemd)
GAMERTAG: LittleBigDouwe

De game Alan Wake begint met het personage Alan Wake dat onderweg is met zijn vrouw naar Bright Falls, een mooi Amerikaans dorpje midden in de bergen met veel meren. Alan is een succesvolle schrijver maar heeft momenteel een writers-block, vandaar dat hij zich even in Bright Falls schuilhoudt om alles even op een rijtje te zetten. Zijn vrouw heeft echter een onaangename verrassing voor hem, ze verwacht namelijk dat hij hier inspiratie op zal doen en verder kan werken aan zijn nieuwe boek. Alan schiet meteen in de stress, wordt boos en loopt boos uit hun vakantiehuisje weg. Dan valt het licht uit en hoort Alan zijn vrouw schreeuwen. Hij rent naar binnen, ziet zijn vrouw in het water en duikt ook het water in. Hierna draait het spel door. Alan wordt midden in het bos wakker, in zijn auto die hij blijkbaar total-loss heeft gereden. Waar is hij, waarom is hij hier en hoe vindt hij zijn vrouw terug?

Het is een interessant uitgangspunt en het verhaal is bij vlagen net zo spannend als een goede thriller. De gameplay is wat minder ambitieus. Gevangen in de donkere schaduwen van de bomen in het bos heeft Alan maar twee wapens: zijn zaklamp en een revolver. Als een Rambo alle Taken uitschakelen zal je nooit lukken. Je zult deze, door duisternis bezeten inwoners van Bright Falls eerst moeten bevrijden van de duisternis die om heen hangt. Dit doe je door zo lang mogelijk met je zaklamp op hen te schijnen totdat de duisternis is verdwenen waarna je ze dood kunt schieten. Naarmate de game vordert krijg je ook flares, flashbangs, flareguns, shotguns en een geweer om de Taken te doden wat enigszins voor wat variatie zorgt. Verwacht echter niet een shooter, maar meer een mix van platform, adventure én shooter. Want ja, er zitten ook hier en daar wat omgevingspuzzels die op zich prima in elkaar zitten, maar door de wat trage besturing niet helemaal goed uit de verf komen.



Op papier zou Alan Wake dus een meesterwerk moeten zijn. Een goed verhaal, wat shooter mechanieken met een vleugje survival-horror en wat omgevingspuzzels om de boel fris te houden. Mij wist het echter niet lang te interesseren en dat komt vooral door de ietwat repetitieve omgevingen en het teleurstellende verhaal. Dat laatste komt vooral door de personages die simpelweg niet geloofwaardig overkomen, en Alan Wake zelf blijft onder elke omstandigheden vrij koel over wat er nou precies gaande is. Weg is de suspense en weg was mijn interesse.

De game is echter niet slecht. Grafisch gezien is Alan Wake echt een pareltje, met lichteffecten die er realistisch doch spectaculair uitzien en het einde is prima, hoewel weinig verhelderend. Op sommige momenten kan het spel ook best wel spannend zijn, bijvoorbeeld als je door bijna al je batterijen heen bent en je dus zonder licht zit, maar wel met zes vijanden om je heen. Dan slaat de paniek wel even toe, kan ik je vertellen.

CONCLUSIE

Zes jaar lang heeft Remedy aan het spel gewerkt en die tijd is goed besteed. Grafisch gezien top, verhaaltechnisch redelijk en de gameplay zit prima in elkaar. Jammer dat de personages ongeloofwaardig zijn, de gameplay repetitief is en het einde ietwat teleurstelt. Had beter gekund.

SCORE

TOTAAL: 8



Alweer iemand zonder 'enter' toets. Zoals eerder gemeld, leidt dat tot een letterbrij die niet uitnodigt tot lezen. Maar afgezien daarvan is dit een meer dan behoorlijke review. Oké, er staan nog wel wat slordigheden in maar dat ben ik wel gewend van mijn eigen snotneuzen.
De intro is oké: net genoeg informatie, met een slotzin die nieuwsgierig maakt. Complimenten ook voor de conclusie; die staat als een huis. Het verhaal heeft verder een goede opbouw met eerst een adequate beschrijving van de beginsituatie en daarna waar dat allemaal toe leidt.
Sterk punt is eveneens dat de tekst duidelijk wordt afgerond. Ook als ik geen eerdere (p)reviews over Alan Wake had gelezen, was me nu wel helder wat ik mag verwachten van de game. Eén ding vond ik jammer, en dat is dat je 't hebt over: "een goed verhaal", "het verhaal is net zo spannend als een goede thriller", maar ook over "een teleurstellend verhaal" en "een technisch redelijk verhaal"... dat vond ik een beetje verwarrend.
Toch, als je het geheel nog wat 'upspiced' met 'harde returns', tussenkoppen en een quote, ben je al een eind op weg naar een lezenswaardige review, Douwe.

OPROEP

Niet geschrokken van het harde oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn harde maar eerlijke mening over te geven.

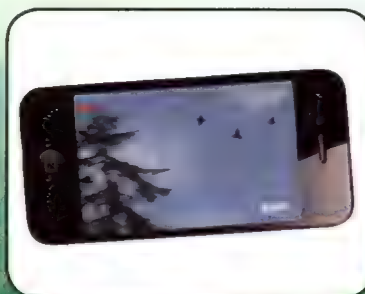
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

UFO ON TAPE

IPHONE / IPAD / IPOD TOUCH

'No, down there, down there. Where is it? You idiot, you lost it.' De dame die naast je in de auto zit (vermoedelijk, want je krijgt haar niet te zien) blijft maar ratelen. En dat terwijl jij gewoon je uiterste best doet om de UFO met je camera te volgen. Dat werkt niet met knoppen of zo, je moet je iDinges constant kantelen om de lens op de UFO gericht te houden. Het duurt wel even voordat je dit langer dan een minuut volhoudt, want dit 'spel' is echt heel pittig. Maar ook nieuw, op een vreemde manier realistisch, slim bedacht, subliem uitgevoerd en gewoon leuk om te proberen.
De sarcastische opmerkingen van die vrouw maken het helemaal af. 'You know, you film worse than you drive. Can I please have my camera back now?'





€ 0,79 SPELERS 1 SCORE



CAPCOM ARCADE

IPHONE / IPAD / IPOD TOUCH

Een virtuele speelhal met bijna perfecte ports van vier arcadetoppers: Street Fighter II, Ghouls 'n Ghosts, 1941 en Commando. Gratis. Dat klinkt te mooi om waar te zijn... en dat is het ook. Want je mag slechts drie keer per dag zo'n spelletje gratis spelen, daarna moet je er voor betalen. 79 cent voor tien keer spelen. Je kunt ook zo'n complete arcadekast kopen, om het betreffende spelletje onbeperkt te kunnen spelen. Dat kost je dan 2,39 euro.
Toegegeven, het is goedkoper dan in echte speelhallen, maar die zijn niet voor niets uitgestorven. We gaan in elk geval niks aanschaffen, maar laten deze Arcade wel in het menu staan. Kunnen we per dag toch mooi even drie keer spelen. Willen we daarna per se nog een keer, dan veranderen we de datum wel even.





€ GRATIS / 0,79 / 2,39 SPELERS 1 SCORE

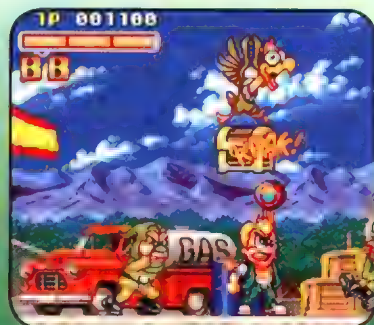


SPIN MASTER

VIRTUAL CONSOLE / Wii

New Super Mario Bros., Donkey Kong Country Returns, Kirby's Epic Yarn... het 2D-platformgenre beleeft gouden tijden op de Wii. In dat klimaat is de heruitgave van Spin Master een welkome gebeurtenis, want deze nogal onbekend gebleven 2D-platformer voor de Neo Geo is zeker de moeite waard.
Je springt als Mario op vijanden en kunt als Donkey Kong met mijnwagens racen, terwijl je schietvermogen, de overvloed aan belagers en aanhoudende actie sterk doen denken aan Metal Slug. Net als in die laatste game moet je ook constant en zeer nauwkeurig blijven bewegen om te overleven.
Het is allemaal weinig diepgravend, maar wel heel leuk om eens door te spelen, vooral met twee spelers. Jammer dat dat niet veel langer dan een half uur zal duren.





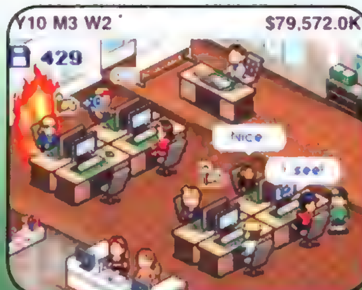
900 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



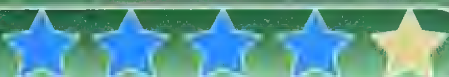
GAME DEV STORY

iPHONE / iPOD TOUCH

Ooit wel eens overwogen een game te maken? Daar komt nogal wat bij kijken, weten we sinds het spelen van Game Dev Story. Hoeveel ga je bijvoorbeeld investeren in de ontwikkelaars, graphics, debugging en marketing van je nieuwe spel? En breng je 'm uit voor de PC, of ben je bereid de licentiekosten op te hoesten voor een release op de nieuwste console? Je voelt je door die keuzes te maken echt betrokken bij het, ahem, 'historische adventure met redelijk goede graphics' dat jouw werknemers in beeld ontwikkelen. En je voelt je echt een behoorlijke lul als de reviewers je game afzeiken en de verkopen minimaal zijn.
Het is knap hoe de ontwikkelaars van Game Dev Story met beperkte middelen een briljante, meeslepende, soms hilarische games managementsim hebben gemaakt. Dat doen ze beter dan wij.





€ 2,99 SPELERS 1 SCORE 

COSTUME QUEST

PSN / XBOX LIVE

Wanneer Tim Schafer iets maakt, dan kun je er donder op zeggen dat het iets goeds wordt, inclusief de nodige humor.
Costume Quest is een rollenspel waarin je om de beurt je aanvallen kiest uit een menu. In Costume Quest lopen de hoofdpersonages echter in Halloween kostuums aangezien het avontuur tijdens dit festijn plaatsvindt. De game draait om het redden van je zusje of broertje, en je vecht tegen de booswicht die al het snoep wil stelen. Je gaat al trick and treatend de deuren af en wanneer je op de kwaadaardige snoepjesdief stuit, ga je battelen. Daarbij verander je in een grote ridder, een enorm vrijheidsbeeld of een gigantische zak friet, afhankelijk van het pakje dat je draagt.
Het speelt allemaal heerlijk weg, is lekker laagdrempelig en je zuurverdiende munten meer dan waard.





€ 11,25 SPELERS 1 SCORE 

NO HEROES ALLOWED!

PSP

In de meeste games speel jij de held, overwin je al het kwaad en verpulver je de monsters onder je schoenen. In No Heroes Allowed zijn de rollen echter omgedraaid, en bezorg jij als heerser der onderwereld de mensheid de nodige kopzorgen.
Onder de grond bouw je keihard aan je dodenrijk, vol monsters en andere vreemde gedrochten. Door stukken grond weg te hakken, creëer je monsters, die weer andere monsters kunnen scheppen.
Om jou dwars te zitten, zetten de mensen hun helden in, en dus moet jij genoeg nieuwe monsters blijven maken om die helden een lesje te leren.
No Heroes Allowed! is een puzzelspel waarbij je niet alleen snel dient te handelen maar ook nog eens goed moet kijken welke stenen je weghakt en welke niet.





€ 12,99 SPELERS 1 SCORE 

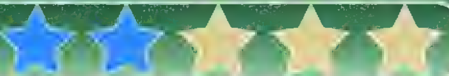
SMURF'S VILLAGE

IPOD / IPHONE / IPAD

Dit spelletje werkt net als Farmville en al die andere gratis games waarin je groenten en fruit moet verbouwen om aan geld te komen om je dorpje uit te breiden, alleen dan met Smurfen in de hoofdrol. Het is hoogstens wat avontuurlijker/verhaalgedreven opgezet.
Naast het verbouwen van groente en fruit, kun je ook in de bakkerij van Smulsmurf broodjes bakken, en op dat moment treedt het touchscreen in werking, waarmee je broodjes in de oven moet leggen en ze er op het juiste moment uit moet halen. Op een vergelijkbare manier werkt het drankjes maken in het huis van Grote Smurf, maar nu moet je schudden met je iPhone/iPod Touch in plaats van tikken.
Jammer alleen dat de iPad, iPhone en iPod Touch versies niet met elkaar communiceren en het dus niet mogelijk is één dorp te smurfen op diverse locaties.





€ GRATIS SPELERS 1 SCORE 

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3390, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB
HOI PRINT

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ World of Warcraft: Cataclysm krijgt dus een 100 in deze PU. En daar hebben we geen problemen mee. Wel zijn we verbaasd dat Steven, de man die op zijn lichaam getatoeëerd heeft dat ie nooit een 100 zou geven omdat een perfecte game niet bestaat, toch volledig achter die 100 staat. Hij is natuurlijk bang dat ie anders geen leven meer heeft in Azeroth.
- ★ De nieuwe Time Crisis scoort een onvoldoende. En dat is inderdaad een beetje een crisis.
- ★ Om in winterse sferen te blijven: EA begeeft zich de laatste tijd vaak op glad ijs. Riepen ze eerst dat hun Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops zou aanpakken (wat by far niet gebeurde), nu roepen ze weer dat Need for Speed: Hot Pursuit de betere racegame is ten opzichte van Gran Turismo 5. Ten eerste maken wij dat wel uit en ten tweede moet je de huid nooit verkopen voordat de beer geschoten is...
- ★ Eeeh, iets spreekt elkaar tegen in de titel Golden Sun: Dark Dawn. Toch?
- ★ Zoals elk jaar rond Sinterklaas wilde Jan in de PU weer rijmen en lootjes trekken
maar de Goedheiligman liet hem eens goed verrekken.
Want rijmen is tegenwoordig extreem gay
en daar doet de Sint niet aan mee.
- ★ Het is bijna niet te geloven dat Activision in de maand dat ze de kraker Call of Duty: Black Ops uit brengen, ook aankomen met Blood Drive. Die game ziet er uit alsof ie gemaakt is in de pauzes tijdens het werken aan Black Ops. Terwijl je weet dat developers nauwelijks pauzes hebben...
- ★ We hadden hier nog een leuk positief stukje over GT5 willen neerzetten, maar dat hebben we uitgesteld...

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

8% Vloeken op Sony omdat GT5 steeds werd uitgesteld.

8% Blij zijn met Sony toen GT5 toch binnenkwam. Zwakkelingen die we zijn...

12% Het niet vreemd vinden dat Steven en Maarten na 6 december hun telefoon niet meer opnemen.

13% Ons beheersen om tijdens het testen van Kinect niet steeds 'en we zwaaien met z'n allen naar Microsoft' te gaan zingen.

8% Ivy the Kiwi bombarderen tot de beste gametitel van het jaar.

7% Ons sociale leven terroriseren omdat de PS3 en PC-servers van Lag Ops niet werken. Je moet het toch ergens op afreageren?

11% Misschien naar Rome op vakantie gaan. Maar ja, je zult wel niet op die daken mogen lopen daar.

13% Benieuwd zijn of de Suarez lovebite in FIFA 12 en PES 2012 zal zitten.

9% Proberen Star Wars: The Force Unleashed II binnen een uur uit te spelen.

10% Nog steeds niet begrijpen wat Steven en Maarten aan het doen zijn in World of Warcraft: Cataclysm. Kan er een WoW-woordenboek op de markt komen...



PRIJSVRAAG

IN SAMENWERKING MET NAMCO BANDAI GEVEN WE EEN HEEL DIK PRIJZENPAKKET WEG. NIET ALLEEN KUN JE DE ÜBER BRUTE EN BLOEDERIGE GAME SPLATTERHOUSE (XBOX 360) WINNEN, MAAR OOK NOG EENS EEN PAAR GLOBE SCHOENEN GEHEEL IN SPLATTERHOUSE STYLE.
WE GEVEN IN TOTAAL ÉÉN KEER EEN PAKKET WEG MET SCHOENEN EN EEN SPECIAL COFFIN EDITION VAN SPLATTERHOUSE ALS HOOFDPRIJS EN DE VIER OVERIGE WINNAARS KRIJGEN DE XBOX 360 VERSIE VAN DE GAME.
WAT JE HIERVOOR MOET DOEN? SIMPEL: GEEF ANTWOORD OP DE VOLGENDE VRAAG.

IN WELK JAAR VERSCHEEN SPLATTERHOUSE (HET ORIGINEEL)?

STUUR JE ANTWOORD EN JE SCHOENMAAT NAAR: PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL MET ALS ONDERWERP SPLATTERHOUSE. OF STUUR EEN BRIEFKAART NAAR: POWER UNLIMITED, POSTBUS 3389, 2001 DJ HAARLEM OVV SPLATTERHOUSE.





CHICK VAN DE MAAND

ZE HAD ER AL OP GEHOOPT, EN HET MEISJE UIT MAJIN IS INDERDAAD CHICK VAN DE MAAND GEWORDEN. ZE IS DAN OOK REUZE TROTS OP HAAR TITEL. WE HEBBEN HAAR MAAR NIET VERTELD DAT HAAR ENIGE CONCURRENTIE BESTOND UIT HERMELIEN GRIFFEL EN CLARABELLA KOE...

TO DO LIST

» DE GROTE TITELS LIGGEN IN DE SHOPS EN IN JANUARI GAMES UITBRENGEN STAAT GELIJK AAN COMMERCIËLE ZELFMOORD. WIE WEET KUNNEN WE DEZE MAAND VOOR DE VERANDERING EENS AANDACHT SCHENKEN AAN DE MENSEN OM ONS HEEN.

» NIEUWE UITSTELGRAPPEN VERZINNEN NU GRAN TURISMO 5 BINNEN IS. HET WAS OVERIGENS GEEN VERRASSING DAT DE GAME UITEINDELIJK ROND SINTERKLAAS UITKWAM. DE GOEDHEILIGMAN IS DE ENIGE NOG LEVENDE PERSOON DIE IN 1562 DE START VAN DE PRODUCTIE VAN DIT SPEL HEEFT MEEGEMAAKT.

» DE FLAUWE GRAP ERGENS GAAN GEBRUIKEN DIE EEN BRITSE JOURNALIST MAAKTE TOEN HIJ BIJ ROCKSTAR EEN SCHERM OP ZWART ZAG STAAN: "LOOK, L.A. NOIRE".

» EEN VAN DE STAGIAIRS DUIDELIJK MAKEN DAT HET NIET DE BEDOELING IS DAT IE BIJ DE BESTE 5000 BLACK OPS SPELERS TER WERELD STAAT TERWIJL DE REST VAN DE 'ECHTE' PU CREW ZICH MANIFESTEERT ALS KANONNENVOER. DE JEUGD VAN TEGENWOORDIG MOET WEL Z'N PLAATS KENNEN...

» MAARTEN STAAT OP DE LIJST OM DEF JAM RAPSTAR TE GAAN DOEN. DE MEEST WITTE GOZERT DIE WE OP DE REDACTIE HEBBEN RONDLOPEN. IS ALS JAN SMIT DIE LEADZANG BIJ SLAYER DOET.

» NU NOORD-KOREA OPEENS EEN EILAND VOOR DE KUST VAN ZUID-KOREA BESCHIET, BEKRUIPT ONS HET ONPRETTIGE GEVOEL DAT ER MEER WAARHEID ACHTER HOMEFRONT SCHUILT DAN WE DACHTEN. DE GAME ZAL TOCH GEEN ONDERDEEL VAN EEN NOORD-KOREAANSE COUP ZIJN? DAT ZICH EEN VIRUS IN JE THUISNETWERK NESTELT ZODRA JE DE GAME STRAKS OPSTART?

» EEN PS3 OF WII IS EEN CONSOLE EN EEN DS OF EEN PSP EEN HANDHELD. MAAR WAT IS NU EEN IPAD? MEN NOEMT HET DAN WEL EEN HANDHELD, MAAR HEB JE WEL EENS EEN UUR OF TWEE ACHTER ELKAAR GEFLIPPERD MET DAT APPARAAT IN JE HANDEN? JE POLSEN JANKEN VAN ELLENDE... MISSCHIEN MAAR EENS EEN NIEUWE NAAM VERZINNEN... PORTABLE CONSOLE OF ZO?

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VOLGENS WOUTER IS HET BEHOORLIJK SILENT OP DE HILL.
- STEVEN, JIJ GAAT NAAR WASHINGTON EN JE MAG NIEMAND VERTELLEN VOOR WELKE GAME? DAN GOKKEN WIJ OP 'DE SMURFEN LOPEN EEN BLAUWTJE IN 3D'.
- JEROEN, NA JE DJ EN ROCK CARRIÈRE LIJKT HET ONS NIET ZO SLIM OM TE GAAN RAPPEN.
- JAWEL, DEAD SPACE 2 IS IN DA HOUSE!
- WAT EEN WINTERWEER, DAAR MOETEN WE IETS MEE DOEN. WIE HEEFT ER WAT MET SNEEUW?
- ALLE 16-BIT MARIO'S OP ÉÉN SCHIJFJE? WAT EEN FEEST, TOCH JURJEN?
- JEROEN, JE KUNT WEER LOS MET LITTLEBIGPLANET!
- JJ, LEG GT5 MAAR EFFE WEG; JE MAG SCHEUREN IN TESTDRIVE UNLIMITED 2

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 206 LIGT 28 JANUARI IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



Altijd moeilijk om Hij-Die-Niet-Genoemd-Mag-Worden te roepen als het eten klaar is.

DROL VAN DE MAAND

Schrijf je de ene maand dat er nog nauwelijks echte drollen worden gedraaid in de game-industrie, heb je er de maand daarop maarliefst drie in je blad! Consequent als we zijn, gaat de titel naar Blood Drive dat nog net iets lager scoorde dan de nieuwe Harry Potter game en Time Crisis. Een hele prestatie.






IK HEB GEHOORD DAT CASTLEVANIA BEST MOEILIJK IS, MAAR DAAR DEINZEN WIJ NATUURLIJK NIET VOOR TERUG!
DOOR DE WOL GEVERFDE GAMERS DIE WIJ ZIJN! GEEN PIXEL DIE ONS ERONDER KRIJGT!
WIJ SPUGEN OP NINJA GAIDEN!
A.C.


WAHA, DE MAKKELIJKSTE MOEILIJKHEIDSGRAAD HEET OOK 'SCHILDKNAAP'! LEKKER SNEU!
HUP, DIE GAAT MOOI EVEN OP DE HOOGSTE DIFFIEKULTIE!
JE BENT GAMER OF JE BENT DAT NIET.
SELECT DIFFICULTY


DAAR ISTIE, ONS GABRIELLEKE!
MET Z'N DIKKE KRUIS.
DIE SOLID SNAKE KOP PAST OOK GOED IN ELKE GAME, HE?


EN DAAR HEBBEN WE HET EERSTE WEERWOLFJE. IK GOK DAT 'T EEN TEEF IS! GNAGNA!


DAT VARKENTJE GAAN WIJ EENS EVEN WASSEN IN PU-ZEEP!


FLIK


restart at last checkpoint?
A.C.


IK KIJK WEL OF ER NIEMAND AANKOMT.
ZET IK 'M INTUSSEN OP SCHILDKNAAP.


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

PC Consument
AWARDS 2009
SPEAKERS
Bose

BOSE®
Better sound through research®

Met gepaste trots presenteren wij de Bose® Computer MusicMonitor®



Het is altijd ons streven geweest om nieuwe producten te ontwikkelen die de gebruikers voordelen bieden ten opzichte van bestaande producten. Om de zoveel tijd echter ontwikkelen wij een product dat al onze verwachtingen overtreft; een product waar onze medewerkers al in de testfase laaiend enthousiast over zijn.



Wij proberen in dit soort gevallen ons enthousiasme te temperen en toch vooral te praten over de nieuwe technologieën die dit product mogelijk maken. Een oordeel over de prestaties van dit product laten we normaal gesproken graag aan anderen over. Alleen zijn wij deze keer dusdanig enthousiast, dat we besloten hebben dit met u te delen. Dus bij deze!

LET OP: Dit bericht is afkomstig van de fabrikant.

1. **WIJ ZIJN VAN MENING** dat, als het om de nauwkeurigheid van geluidsreproductie gaat, de Computer MusicMonitor® een nieuwe standaard neerzet voor 2-delige computerluidsprekers.
2. **WIJ ZIJN VAN MENING** dat de Computer MusicMonitor® het dichtst bij ons ideaal komt: geluid dat bedoeld is om te horen, niet om te zien. Voor het eerst hebben we zulke fenomenale geluidskwaliteit kunnen produceren met slechts twee compacte behuizingen die alle elektronica en luidsprekers bevatten. We denken dan ook dat u het weinige wat u te zien krijgt zult waarderen.
3. **WIJ ZIJN VAN MENING** dat het installeren van dit systeem zo eenvoudig is, dat het aansluiten ongeveer even lang duurt als het uitpakken.
4. Wij zijn ervan overtuigd dat **UW MENING** het enige is wat telt.

Wij adviseren daarom:

Ga naar uw geautoriseerde Bose® Personal® Audio dealer voor een vijf minuten durende demonstratie en deel in ons enthousiasme! Wij denken dat uw ogen uw oren niet zullen geloven! Voor dealeradressen bel **0299 - 390290** of ga naar **www.Bose.nl**



Geniet samen van een magische kerst met kwaliteitsgeluid van Bose
Bezoek www.bose.nl of ga naar uw geautoriseerde Personal® Audio-dealer.